NOTICIAS - CÓMICS - PASATIEMPOS - OPINIÓN - PÓSTERS - HENTAI

Minami

MANGA Y OCIO | AÑO VI | NÚMERO 46 | INCLUYE CD-ROM | 4,80 E

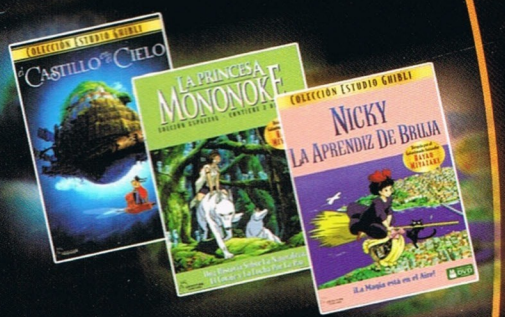
8 414090 223881 00046

AHORA con 84 páginas

El Último Samurái
Guerrero occidental, espíritu oriental

De los creadores de LAIN **NieA 7**

Ghibli en DVD por fin en España



EL PARTIDO VA A EMPEZAR

SLAM DUNK

.hack, Rahxephon, KK Jeanne, Urotsukidoji, Lawful Drug, La Espinaca de Yukiko, y más.

NUNCA LLUEVE A GUSTO DE TODOS...

¡BASTA YA!

Tal y como esperaba, el cambio del sexto año fue toda una revolución, y no son pocos los emails recibidos (aún es pronto para las cartas). Vamos con ellos.

Lo primero, lo malo. Algunos habéis protestado por la eliminación del Manganami, la mayoría dibujantes aficionados. Creedme que lo siento, sé que era una de las pocas opciones que la gente tenía para publicar, y de hecho una de las mejores, pues de una tacada tu cómic se lo leían varios miles de personas más que si consiguieras publicar algún trabajo (para que os hagáis una idea, las ventas de cómics de autores españoles se darían con un canto en los dientes si llegaran al 10% de las de Minami), pero es que realmente nadie parecía valorar esa sección, las aportaciones eran escasas y cada vez peores, y en ninguna carta ni email se hacía alusión al Manganami o se decía que gustaba. Así pues, parecía el sacrificio lógico para conseguir las 16 páginas extra.

Que sí que es algo que habéis alabado todos. Parece que Minami, pese a ser la que más caracteres por página tiene del mercado, se os quedaba pequeña, y todos habéis visto con buenos ojos el aumento. Esperamos seguir acertando en las decisiones, como lo de la sección de crítica/humor, muchas gracias a todos por vuestras felicitaciones.

Y en cualquier caso, dado que muchos ya nos enviabais los cómics hechos o retocados por ordenador, que sepáis que podéis seguir enviándolos (aunque ahora ya sólo en disquete, CD o por correo electrónico), pues si los enviáis los pondremos en el CD de la revista. Y como ya no tienen que salir impresos, la calidad ya no tiene que ser tan alta como antes, de manera que todo un cómic puede sin problemas caber en un disquete o poder enviarse por email sin peligro de saturación.

Aparte, por supuesto, de que ofrecemos el publicar cómics a todo color, como el de Cris Ortega. Las reglas un poco las del Manganami: Que sea corto, que no sea muy bestia, y que esté en español. Eso sí, aquí sí que habría que enviar o bien páginas físicas para escanear o, si trabajáis con ordenador, las imágenes con la suficiente resolución y tamaño. Y ahora se mirará mucho más la calidad general del cómic.

Terminado lo del Manganami, la otra cosa era el póster, que no ha causado tanta polémica pues, aunque el papel ya no tiene tanta calidad como antes, sigue teniendo la suficiente como para que la gente los use sin problemas.

Los protagonistas de la serie "Mayoría Absoluta" tienen muy claro cuál es su revista favorita.

Más cosas derivadas de todo eso vendría a ser el revuelo que causó mi tono de "despedida". Veréis, aquí hay dos cosas, una que yo no seré eterno, y antes o después lo dejaré; y la otra que en realidad yo ya he dejado la revista. Los que os fijéis en los detalles y no sólo en la fachada, habréis notado que hace tiempo que me voy desligando de Minami, pues ya hace tiempo que sé que la dejaré, y como quiero que el descalabro cuando eso ocurra sea mínimo (pues al fin y al cabo Minami es un proyecto personal mío), poco a poco fui reduciendo mi presencia (dejar de maquetar, escribir menos artículos, poner menos NdL...), de manera que ahora mismo Minami cuenta con la mínima cantidad imprescindible de Lázaro Muñoz, ya no puedo implicarme menos sin abandonar del todo y para siempre la dirección de la revista. Es decir, que antes Minami era "mi revista", y ahora es sólo "una revista que dirijo". En cualquier caso, aguantaré lo que pueda, y además a pesar de eso Minami sigue siendo la revista más vendida del país porque es con diferencia la mejor.

Pero, sea como sea, muchísimas gracias a todos (y sobre todo todas) los que me habéis escrito para apoyarme y pedirme que no lo dejara y que siguiera.

Más cambios... pues que las fotos que nos enviéis de momento creo que es mejor ponerlas en el apartado de la opinión de los lectores, pues como no siempre hay imágenes específicas para poner, parece lo adecuado que se incluyan ahí. En cualquier caso, si más adelante cambio de opinión pues nada, pero de momento así se queda la cosa, aprovechando entonces para volver a poner aquí en mi editorial las fotos de los muchos personajes famosos que saben que Minami es la mejor revista de manganime y ocio en general del mundo mundial.

Y poco más, que me enrollo y me paso (para variar), y además seguro que estáis deseando disfrutar ya de este nuevo número repleto (ahora más que nunca) de la mejor y más fiable información sobre manganime del mercado. Además, una curiosidad, ¿sabíais que Minami fue la primera publicación española que habló de Slam Dunk? No la revista, sino en fanzine, allá por cuando la mayoría de vosotros aún no sabía ni leer. Ah, qué recuerdos...

En fin, que vale por esta vez. Espero que en San Valentín tengáis a alguien a vuestro lado, y nos vemos el mes que viene.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Minami

AÑO 6 – NÚMERO 46

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Manuel Fco. ^Gea^, Aleix Ibars, Isadora, Genís, Clara, Álvaro Camino, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Leticia CA, Lirin, Mazochungo, Dani "Argonath", Vicente Ramírez, Laura Pla y Shiro Black
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez y Cristina Ortega
Corrección de textos y estilo: Lázaro Muñoz
Diseño y Maquetación: Óscar Sardà y Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes: Óscar Sardà y Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García, Lázaro Muñoz y Ricardo Bacelo

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com

ÍNDICE

03 Editorial
05 Sumario
06 Noticias
14 ExpoCómic
17 Animadrid
18 Sitges
21 El Último Samurái
22 Espinaca Yukiko
23 Lunatic Lover's
24 Lawful Drug
25 Shadow Skill
26 Rahxephon
28 Kamikaze Kaito Jeanne
30 .Hack
32 Slam Dunk
38 Ghibli
40 La tumba de las...
41 Póster
46 NieA 7
50 The Ring
52 Hentai
54 ¡Esto es Greenwood!
55 Torreta
56 Opinión Lectores
58 La Opinión de Lázaro
60 Hoy nos pasamos por la piedra...
62 Japón Práctico
64 Frikis sin dinero
65 Cómic
68 Operación Friki 2
70 Interstella
71 Pasatiempos
72 Gran Hermanotaku XP
74 Correo
Carátulas
· Slam Dunk
· KK Jeanne
81 Suscripción
82 Instrucciones del CD

En Portada
SLAM DUNK

AGRADECIMIENTOS...

AZAKE EDICIONES · e Glénat · IVRÉA · Jonu Media · MANGALINE · NORMA Editorial · PLANETA DEAGOSTINI COMICS · Selecta Visión · CONTINUARÀ
ADV FILMS · ARAIT MULTIMEDIA, S.A. · BANDAI entertainment · CENTRAL PARK MEDIA · FOX KIDS · manga films · Pioneer · VIZ VIDEO

por Mazochungo y Lázaro

NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Bienvenidos a las páginas de la sección de noticias de este mes que, como es habitual, comenzaremos con lo relativo al manga impreso y al resto de publicaciones en papel que tengan que ver con el mundillo.

En primer lugar, haremos un repaso a lo que *Planeta* tiene previsto llevar a las librerías españolas durante las primeras semanas del año, que no son pocas. Destaca la publicación (en enero / febrero) del segundo y último número de **Fénix - Vol. 2: El pájaro de fuego** (de *Osamu Tezuka*), pero también se publicarán nuevas entregas de otras tantas series de su catálogo, como **Detective Conan - Vol. II** (de *Gosho Aoyama*; números 24 y 25); **Tokyo Babylon** (de *Clamp*; números 3 y 4); **El lobo solitario y su cachorro** (de *Kazuo Koike y Goseki Kojima*; números 2 y 3); **Monster** (de *Naoki Urasawa*; números 27 y 28); **Crayon Shin-chan** (de *Yoshito Usui*; números 29 a 32); y la reedición de **I''s** (de *Masakazu Katsura*; números 9 y 10).
Quedan pendientes de ser publicados -en breve- dos títulos que ya os avanzábamos anteriormente, como son **Shadow Lady** (otra obra de *Masakazu Katsura*, cuya versión animada acaba de anunciar Selecta Visión y que se editará en formato tomo) y **Gunnm: Last Order** (la continuación de **Gunnm: Ángel de combate**; se lanzará inicialmente el material recogido por los primeros cuatro volúmenes de esta obra de *Yukito Kishiro*, aún en publicación en Japón, en formato Biblioteca Manga).
Asimismo, Planeta ha anunciado que durante los meses de abril y mayo pondrán a la venta los dos siguientes números de la serie **X** de *Clamp* (algo que venían negociando con la editorial japonesa). Serán los números 17 y 18 concretamente, pues en lo que respecta al 19, su fecha de publicación en España estará sujeta a cuándo se publique en Japón, pues aún no lo ha hecho.
Y para el salón del Cómic de BCN han confirmado una nueva edición de **La Dama de Faris** (mítico título de **Lodoss War** que salió allá por los tiempos de la maricastaña) y la aparición en tomos de **Magic Kaito** (que como ya hemos dicho muchas veces, es un personaje secundario de **Detective Conan**. El autor, obviamente, es *Gosho Aoyama*). Esperamos que la edición de **La Dama de Faris** se parezca un poco a la que sacaron en su día, para que los que tengan el primer tomo puedan tenerla entera sin que haya muchas diferencias en cuanto a formato y demás.

Pasamos ahora a Norma Editorial, de quien destacamos el lanzamiento (desde finales de año) de la octava entrega de **Chobits** (de *Clamp*), pues viene acompañada de un práctico cofre archivador para guardar los tomos de esta obra. Se trata de una edición limitada de 4000 ejemplares. Al mismo tiempo lanzan el segundo tomo de otra obra de las *Clamp*, **Lawful Drug**, así como de **Rahxephon** (de *Yutaka Izubuchi y Tateaki Momose*) y de **Hellsing** (de *Kohta Hirano*).
Por último, en esta misma remesa de lanzamientos (disponibles desde principios de año) se incluye también el cuarto tomo de **Monster Collection** (de *Sei Itoh*) y el primero de **Black Lagoon**. Y recordad la nueva serie que sacaron a finales de año, **Black Lagoon** (de *Rei Hiroe*).

Le toca el turno a Glénat, que si bien para ahora mismo no tiene nada, en breve lanzará una buena remesa de novedades, a saber:
A finales de marzo publicarán **Gravitation** (*Maki Murakami*. Shojo. Bimestral. Formato grande (18x12,5 cm.)) y **Yu Yu Hakusho** (*Yoshihiro Togashi*. Shonen. Mensual. 19 tomos), ambas de sobra conocidas por los aficionados.
A finales de abril y de cara al Salón del Cómic de Barcelona tendremos el clásico entre los clásicos **Maison Ikkoku** (*Rumiko Takahashi*. Colección a determinar. Bimestral, Wide
Edition. 10 tomos), la todavía más antigua y clásica y legendaria y todo lo que se pueda decir **La Princesa Caballero** (*Osamu Tezuka*. Colección Tezuka. Bimestral. 3 tomos), la muy de moda hace poco **Samurai Deeper Kyo** (*Akimine Kamijo*. Mensual. Serie abierta en Japón), la continuación de **Di Gi Charat**, **Alice 19th** (*Yuu Watase*. 7 volúmenes. Shojo) y **Barairo No Kaibutsu** (que de momento parece que se llamará "El Monstruo De Color De Rosa", una nueva obra de tomo único del polémico *Shuehiro Maruo*).
Además para abril o mayo reeditarán **Ikkyu**, al parecer con nuevas portadas. (aunque aún no es definitivo).
En cuanto a lo que no es manga en sí, está confirmado el art-book de **Blame**! (esperan que para el Salón del Cómic de Barcelona), y casi casi uno de **Inu Yasha**. Además, sacarán postales de **La Espada del Inmortal**, series de *Yuu Watase* e **Inu Yasha**.
En el próximo número tendréis las fechas concretas y portadas, pues lamentablemente para este número dichos datos y material no podían estar a tiempo.
Aunque sí que tenemos las fechas de sus mangas en curso, que para febrero son: Inu-Yasha 17 (184 págs, 7,20 €), Captain Tsubasa 8 de 37 (200 págs, 7,20 €), La Espada del Inmortal 7 (240 págs, 8,50 €), Say Hello to Black Jack (216 págs, 8,50 €), Astroboy 3 (206 págs, 7,20 €), Ayashi no Ceres 5 de 14 (192 págs, 7,20 €), Karekano 14 (192 págs, 7,20 €), Yami no Matsuei 3 (200 págs, 7,20 €) y Bronze 11 de 13 (192 págs, 7,20 €).
Por su parte, Editorial Ivrea anuncia para marzo o abril el manga de **Battle Royale**, que saldrá en tomos (se calcula que unos 10, ya que la serie todavía no ha terminado en Japón) de más de 200 páginas y similares a los japos.
El precio rondará los 8,50 euros y la periodicidad probablemente bimestral. Dicho manga adapta las novelas en las que se basan las populares películas del mismo nombre, pero claro, al adaptar las novelas, estos mangas son mucho más detallados y complejos que las películas (donde cortaron mucho por cuestiones de tiempo).
Y además se van a finales de enero a Japón, a ver qué series se traen a la vuelta...
Dejando a un lado esa novedad, la editorial prevé los siguientes lanzamientos durante las primeras semanas de 2004:
Lost Universe (de *Hajime Kanzaka y Shoko Yoshinaka*; número 3), **Slayers: Knight of Aqualord** (número 1), **World of Narue** (de *Tomohiro Marukawa*; número 5), **Kaikan Phrase** (de *Mayu Shinjo*; número 5), **DNAngel** (de *Yukiru Sugisaki*; número 5), **Katteni Kaizo** (de *Koji Kumeta*; número 7), **Vagabond** (de *Takehiko Inoue*; núme-

ro 7), **Slam Dunk** (de *Takehiko Inoue*; número 12 (el 13 saldrá el 14 de febrero)), **Daydream** (de *Saki Okuse y Sankichi Meguro*; número 5) y **Paradise Kiss** (de *Ai Yazawa*; número 5).

En lo que respecta a MangaLine, por fin resucitan. Anuncian sus novedades para el mes de marzo, finales de febrero si hay suerte. Dichas novedades son **Azuki-chan** y **Saiyuki** en la parte manga, y **Rex Mundi** en su nuevo sello de cómic americano.
La reedición de las series todavía tendrá que esperar, ya que al querer volver a sacarlas desde el principio tienen que renegociar con los japos, y eso es algo lento.

Pasando a Otakuland, una vez en el mercado **Shamo** (de *Akio Tanaka e Izo Hashimoto*, y que ya os presentamos en el número anterior, y comentaremos en detalle en el siguiente), ahora aparece **Karasu Tengu Kabuto** (del conocido *Buichi Terasawa* y emitida en su momento a través de Tele5, volumen 1), un manga de aventuras y acción ambientado en el Japón feudal, en donde, a la muerte del señor de una región, esta se ve sumergida en un mundo de terror y caos, cuyas riendas están dirigidas por una mujer que cuenta con el apoyo de todo tipo de guerreros y máquinas. Sin embargo, el legendario guerrero Tengu (de nombre *Kabuto*) será responsable de rescatar a la legítima heredera y de terminar con ese oscuro período. La edición constará de dos tomos.

Terminamos con Ediciones dePonent, que si bien tienen tres series a punto de caramelo, han visto con temor cómo todo se les podría ir al traste al haber salido en Japón una sentencia que condena al presidente de la editorial Shobunkan (con la que ellos trabajan) a un año de prisión por obscenidad.
La cosa viene por la publicación de un manga pornográfico (**Misshitsu** (Cámara Secreta)) en el que se mostraban con claridad genitales y relaciones sexuales, y ha causado un enorme revuelo en Japón debido a que para muchos es una clara limitación de la libertad de expresión.
Desde aquí apoyamos a dicho presidente, *Monotori Kishi*, de 54 años, cuya sentencia está supeditada a tres años de buen comportamiento.

Y pasamos ahora al campo del manga en versión animada. En lo que respecta a nuestras televisiones, tenemos varias cosillas que comentar, aunque algunas de ellas van a estar un poco desfasadas cuando las podáis leer, jeje.

La gran novedad es la emisión de **Slam Dunk** en la televisión autonómica catalana, algo que llevábamos esperando bastante tiempo y que, como os anunciamos en meses anteriores, vendría de la mano del nuevo año. Este divertido anime, acaso el más conocido mundialmente de los que abordan la temática baloncestística (dicho sea con autorización de **Chicho Terremoto**) se emite entre semana a las 20h en el K3. Y también coincidiendo con las vacaciones de Navidad, el canal ha estrenado los especiales de **Love Hina** que ya habían sido emitidos en el canal Buzz unas semanas antes, y, desde hace unas semanas, está reponiendo algunas series ya emitidas previamente, como **Kamikaze Kaito Jeanne** o **Harlock Saga**.
En cuanto a las próximas "novedades" (porque en realidad son reposiciones) de 3xl.net, serán a partir del 31 de enero **Furi Kuri** (los fines de semana a las 12:35), y a partir del 19 de febrero, cuando termine **Yu Yu Hakusho**, de lunes a viernes a partir de las 19:40 podréis ver **Cowboy Bebop**.

También merece mención la televisión autonómica andaluza, pues con las Navidades se han empezado a emitir en Canal Sur (sin previo aviso, como es habitual) un par de series muy llamativas para los aficionados al anime retro (como un servidor...). Por un lado, **Caldendar Man** (titulada originalmente **Yattodetaman**) y, por otro, **Gordian** (**Toshi Gordian**, en japonés). Ambas fueron producidas por Tatsunoko Pro., y mientras que la primera (que forma parte de la interminable saga iniciada por **Time Bokan** en 1975) fue producida en 1981, la segunda data de 1979 y es todo un clásico de los animes de mechas de esa década. Estas series gozaron de un notable éxito en otros países europeos, como Italia o Polonia. Y ya que estamos con clásicos de la Tatsunoko, hay que decir que Canal Sur emitió también durante las vacaciones (de forma bastante desapercibida, pero bueno...) los primeros episodios de la serie **Time Bokan** de 1975, aglomerados en una especie de largometraje montado en los EE.UU. titulado **Luchadores del tiempo**.

Y más sobre los canales autonómicos: mientras que Telemadrid volvió a emitir **Magical Doremi** en diciembre (con intención de seguir haciéndolo a la vuelta de las vacaciones; por cierto, hay que ver la mala suerte que le ha tocado a esta serie: sus emisiones en Telemadrid se ven siempre interrumpidas por períodos vacacionales, guerras y hasta por sucesos internos de la Asamblea de la Comunidad...), cada vez está más próximo su estreno en la Euskal Telebista. Según se anunció hace unos meses, tal estreno sería en el primer cuatrimestre del año.

Hablando de **Magical Doremi**, según nos cuentan fuentes fiables diversos canales autonómicos empezarán a emitir la segunda temporada (de 49 episodios, y cuya traductora ha sido nuevamente nuestra inseparable *Chiisai*) a partir de este mes de enero.

Para seguir, el canal autonómico de Castilla La Mancha acaba de estrenar **Vicky el vikingo**, título que ya se ha emitido recientemente en otros tantos canales autonómicos y que fue todo un símbolo de TVE de hace un

par de décadas o tres. Para quienes lo desconozcan, las aventuras de este joven y valeroso vikingo son una coproducción entre Alemania y Japón.
Dentro de esta comunidad, en breve se podrá sintonizar el famoso canal Localia en Albacete.

Y por último, una mención muy breve a la Televisión de Galicia, pues recientemente ha empezado a emitir **Doraemon** a través de su canal internacional (que emite en abierto a través de los satélites Hispasat y Astra). Evidentemente, el doblaje no es en el idioma nacional.

En lo que respecta a los canales "grandes", pocas novedades hay que destacar este mes, pero empezamos diciendo que, si bien en el número anterior anunciábamos el cese de emisión de **One Piece** por "final de temporada" (como nos argumentaban desde Tele5) este mes tenemos que decir que, una semana después de tal cese de emisión se comenzó la emisión de la siguiente "temporada", sin previo aviso y contrastando con el anuncio que desde la cadena se hizo acerca de la continuación de la serie, que iba a ser "pasado un tiempo"...

Por otro lado, Antena 3 ha decidido nuevamente retirar el espacio infantil Megatrix de su programación de entre semana, algo que ya hizo el año pasado pero de lo que, afortunadamente, en septiembre pasado se arrepintió. Pues bien, desde enero, Megatrix pasará a emitirse (otra vez) sólo los fines de semana.

Pasamos ahora al canal de pago Cartoon Network, que aparte de presentar datos que lo destacan como el canal infantil líder de audiencia y el único que sale en el Top Ten de Digital+, tiene un par de sorpresillas para los próximos días. En primer lugar, la emisión de una maratón de episodios de **Shin-chan** los próximos 24 y 25 de enero (desde mediodía hasta medianoche) y, por otro lado, el estreno del anime **Cubix**, que está previsto para el mes de febrero.
Esta producción, titulada originalmente **Psycho-Robot Konbock** (la transcripción es algo libre -sobre todo el nombre Konbok-, pues no hemos encontrado ninguna fuente donde apareciese el título escrito con caracteres romanos, ¡sólo en japonés!), nos llega una vez más americanizada de la mano de la misma gente que *occidentalizó* series como **Pokémon** o **YuGiOh**. Pues bien, **Cubix: robots for everyone** (pues así se la conoce en inglés) es una producción japonesa de animación realizada íntegramente por ordenador. Siguiendo de alguna manera el estilo del anime de **Kirby** (actualmente en emisión en los canales Disney Channel) pero adoptando métodos similares a los de los estudios Pixar y demás, **Cubix** narra la historia de un grupo de niños, autoproclamados "los Botties", que viven en un mundo futurista donde los humanos y los robots viven en casi total armonía y donde estos últimos son capaces de sentir los mismos sentimientos que los humanos. Los Botties se reúnen después de clase para debatir sus últimas impresiones acerca de estos robots, que tienen un enorme atractivo para nuestros protagonistas. Los problemas surgen cuando algunos de estos robots empiezan a enfrentarse entre sí, causando todo un caos social...

En lo que respecta a Fox Kids (que de aquí a un tiempo pasará por un fuerte cambio de imagen e incluso de denominación), estrena nuevos episodios de **Hamtaro** en febrero, al tiempo que se prevé la emisión de la sexta temporada de **Pokémon** (titulada **Pokémon Advance**) de cara a mediados de 2004, si bien en otros países de Europa (como Alemania, el Reino Unido o Francia lo ha hecho recientemente). Por cierto, recordad que en diciembre estrenaron también nuevos episodios de **Medabots**.

Tenemos, cambiando de tema, varios lanzamientos previstos para el mercado del DVD de nuestro país.

En primer lugar, Selecta Visión lanza una colección de películas por entregas, que estará disponible en nuestros kioscos desde enero. Se incluirán diversos títulos de su catálogo a precios muy interesantes. Los títulos que van a incluir en esta colección son los siguientes:

1. Akira + Kenshin (la película) + DVD Promocional
2. Blood, el último vampiro + DVD series 2004
3. The end of Evangelion
4. Kenshin, el guerrero samurái (primeros 4 OVAs)
5. Street Fighter II La película de animación
6. Patlabor, la película
7. Macross Plus (primeros episodios)
8. Appleseed
9. Ninja Scroll
10. Patlabor 2 (la película)
11. Street Fighter II Alpha
12. Shadow Skill
13. Lupin III: Goodbye Lady Liberty
14. Kaidohmaru, la película
15. Cowboy Bebop (primeros episodios)
16. Escaflowne (primeros episodios)
17. Serial Experiments Lain (primeros episodios)
18. Trigun (primeros episodios)
19. Golden Boy (primeros episodios)
20. Furi Kuri / FLCL (primeros episodios)
21. Orphen (primeros episodios)
22. Harlock Saga
23. Excel Saga (primeros episodios)
24. Wolf's Rain (primeros episodios)
25. DNA2 (primeros episodios)
26. Rahxephon (primeros episodios)
27. Louie Rune Soldier (primeros episodios)
28. Noir (primeros episodios)

Pero no acaban aquí las novedades de Selecta, pues para el mes de febrero sacan otros tantos títulos (algunos de los cuales se publicarán también dentro de la colección mencionada antes, pasado un tiempo) a precios un tanto más sugerentes de lo que viene siendo habitual (y es que en Selecta se quieren poner las pilas, sobre todo ahora que se les han agotado los derechos del catálogo de Dynamic -que posiblemente pase a otras manos en un futuro-). Pues bien, los títulos que se ponen a la venta a partir de febrero de 2004 -varios de ellos, muy esperados- son los siguientes: **DNA2** (volumen 1, a 18 euros), **Wolf's Rain** (volumen 1, a 18 euros), **Brain Powered** (volumen 1 a 15 euros) y **Kaidohmaru, la película** (a 21 euros).

En lo que respecta a Jonu Media, a finales de febrero se prevé que salgan ya con **Patlabor TV**, a la que deberían seguir en principio en marzo sus próximos lanzamientos inminentes, a saber **Fruits Basquet** y **Kimagure Orange Road**. Además, han puntualizado que las ediciones de **KOR** y de **Patlabor TV** incluirán dos discos por entrega, acompañados a su vez de postales, guías y demás merchandising. Los detalles sobre estas y otras ediciones los irán dando a medida que se aproxime la fecha, aunque sabemos de buena tinta que los extras de **KOR** serán inmejorables, pues en Jonu no

han querido correr riesgos con esta serie legendaria y han recurrido al mayor experto de este país (y parte del extranjero), nuestro compañero y sin embargo amigo *Mike Sánchez*, para ello, que rápidamente se ha rodeado de los otros KORbabosos de pro (entre los que se encuentran los hermanos *Ortega* o el dire) y se ha puesto manos a la obra para ofrecer maravillas que muy poquito imagináis (je je je...).
Por cierto, para terminar con Jonu Media, los que hayáis detectado que vuestros ejemplares de **Patlabor WIII** o **Saiyuki** (y demás títulos que deberían incluir libros o guías junto al DVD) no lo hacen, poneos en contacto con ellos para solucionar el problema. Su dirección de email es *jonuvideo@sav.es*

Cambiamos de distribuidora y os hablamos ahora de BRB Internacional, que es quien gestiona en nuestro país animes como **Pokémon**, **YuGiOh** o **Kirby**, así como clásicas coproducciones hispano-japonesas como **La vuelta al mundo de Willy Fog**, **D'Artacan y los tres mosqueperros** o **Ruy el pequeño Cid**. Pues bien, esta vieja conocida en el mundo de la distribución y producción de dibujos animados en nuestro país cuenta en su catálogo desde hace no mucho con un nuevo anime llamado **Tama y sus amigos**, titulado originalmente **Sanchome no Tama: Uchi no Tama Shirimasenka**. Se trata de una serie de corte infantil y bastante divertida cuyos personajes son animalillos y que ha logrado una notoria popularidad en Japón, desde que se estrenó hace ya una década. Esta producción del Group Tac consta de 26 episodios de 13 minutos cada uno y se ha emitido ya en otros países (como EE.UU. -de hecho, lo que nos llega es la versión americanizada, para variar- o Francia) y confiemos en que pronto alguna cadena de televisión de nuestro país le compre a BRB los derechos de emisión.

Otra empresa con cierta tradición en la distribución de dibujos animados en España es Luk Internacional, de la que en esta ocasión os hablamos por haber adquirido los derechos de distribución para nuestro país de los populares animes **Corrector Yui** y **Taro el extraterrestre**. La primera, cuya producción se inició en 1999 a cargo de la Nippon Animation, narra a lo largo de 52 episodios una historia de ciencia-ficción, ordenadores y aventuras basada en el manga homónimo de *Kia Asamiya*, mientras que la segunda, de 20 episodios, fue producida en 2001 y se titula en japonés **Uchujin Tanaka Taro**. Se trata de una serie más o menos infantil producida por TV Tokyo y Sho-Pro donde el protagonista (*Taro Tanaka*) es una especie de robot alienígena con cara de lerdo que se inscribe en una escuela terrestre. Sus extrañas habilidades dan lugar a muchas situaciones cómicas.
Aparte, Luk Internacional ha anunciado también el lanzamiento en nuestro país de otra de las películas de **Crayon Shin-chan**. En esta ocasión, se lanzará directamente en vídeo y DVD y llevará el título "Shin-chan: la gran evasión". De unos noventa minutos de duración, este filme está basado en el especial incluido en el álbum nº 9 del manga publicado en España.
Por último, el 18 de febrero (aunque diversos problemas quizá lo retrasen hasta el día 25) Luk pondrá a la venta en vídeo (18 euros) y DVD (25 euros) **Doraemon y el Imperio Maya**, película de algo menos de 90 minutos que ya os comentamos cuando se estrenó en cines hace unos meses.
El pasado mes de diciembre, la distribuidora DeAplaneta inició una promoción por la que muchos de sus títulos en DVD pasan a valer 12 euros. Entre ellos, destacamos los siguientes, de producción oriental: **Dolls**, **Audition**, **Balzac y la joven costurera china**, **Dark Water**, **Sang Woo y su Abuela**, **The Eye**, **Inugami**...

Estas Navidades, entre las muchas ofertas y rebajas, se podían encontrar los DVDs de las pelis de **Campeones** de Jonu Media a sólo 5 euros cada una. Si tenéis suerte, quizá esas ofertas sigan ahí.

Recordamos que DiviMagic, sello infantil de Divisa, ha sacado ya a la venta los vídeos y DVDs que recogen las series **Medabots** y **Los Caballeros del Mundo Mon**.

Terminamos con Arait Multimedia, que anunció la salida de los DVDs de **Digimon Tamers** para las Navidades, pero nosotros de momento no los hemos visto por ningún lado...

Y con esto cerramos el apartado del anime en nuestro país, para pasar ahora al de "noticias varias". E iniciamos esta sección con una noticia posiblemente del interés de muchos:

A raíz de la emisión en EEUU de **Knights of the Zodiac** (versión americanizada y recortada de **Saint Seiya**), la casa Bandai estudia la posibilidad de relanzar el mer

chandising de esta producción. Según se anunció en el pasado festival "Licensing Show", Bandai America se ha unido a DIC Entertainment (la productora de la versión americana de **Saint Seiya**) y ADV Films (la distribuidora de la misma en el mercado del vídeo americano) para explotar la imagen de **Los Caballeros del Zodíaco** en aquel país. Aprovechando este hecho, la firma prevé apostar también por el relanzamiento del merchandising (en forma de cartas coleccionables, figuras de acción, etc) de **Los Caballeros del Zodíaco** en Europa, material que en España se distribuyó a partir de 1988. Bandai posee en España la licencia de distribución de juguetes con la imagen de esta producción japonesa. Entre tanto, la distribución de los episodios de la serie en España corre a cargo de AB Group, distribuidora francesa que también gestiona los derechos de emisión de **Dragon Ball** y

otras tantas en nuestro país. Por cierto, desde aquí aprovechamos para desmentir completamente ese extendidísimo rumor según el cual **Los caballeros del zodíaco** no han vuelto a emitirse en nuestro país por culpa de "una asociación de padres" que había "secuestrado" la serie (o patuchadas de similar envergadura).

La editorial americana eigoMANGA tiene en preparación una línea de ropa inspirada en los diseños de la animación japonesa. Para ello, se ha escogido a la diseñadora de moda *Kayo Mitsuyama* como encargada del proyecto. *Kayo* inició sus trabajos como diseñadora cuando apenas tenía catorce años y siempre se ha declarado fascinada por la forma de vestir de los personajes de anime y videojuegos. Según esta diseñadora, "Entre el anime y la moda pueden encontrarse muchos puntos comunes: en ambos encontramos realidad y ficción. Lo que a mí me gustaría con mis diseños es crear un puente entre ambos mundos".
De todas formas, ya es bastante la ropa que se puede encontrar con ornamentación manga. De hecho, incluso hay ropa interior así (tanto masculina como femenina).

Howl's moving castle, la última producción de *Hayao Miyazaki*, no se estrenará en los cines de Japón hasta finales de año (noviembre), a pesar de estar inicialmente previsto que lo hiciera a lo largo del verano.

La que sí que se estrena, en principio el próximo mes de abril y obviamente en Japón, es la nueva versión animada del manga **Appleseed**, de *Masamune Shirow*. Esta obra nos sitúa en una utópica ciudad *superdesarrollada* y en los problemas que presenta, a pesar de sus avances.
Esta nueva versión (recordemos que la película antigua ha sido reeditada en nuestro país por Selecta Visión recientemente) cuenta con una técnica de animación denominada "cell-shading", en la que, por medio de animación 3D se simula la animación bidimensional de toda la vida.

La serie de televisión **Ghost in the shell: Stand Alone Complex** va a contar próximamente con un videojuego para la Playstation 2. Será desarrollado por los estudios Cavia, quienes ya se encargaron de proyectos como **Dragon Dragoon**.

Y ya que hablamos de **Ghost in the Shell**, acaba de ponerse a la venta en Japón el single con el tema de apertura de la segunda temporada de la serie televisiva mencionada arriba, cuya emisión comenzará en breve en aquel país.

Este tema (titulado *Rise*), compuesto por *Yoko Kanno* y escrito por el ya habitual *Tim Jensen*, está interpretado por *Origa*.
Coincidiendo con el estreno en nuestro país de la película de **Sakura Wars**, os anunciamos que el próximo día 18 de marzo se pone a la venta en Japón un nuevo videojuego de esta popular saga, que llevará por título **Sakura Taisen Monogatari: Mysterious Paris**.
Y ya que mencionamos esta producción (y su estreno en nuestro país), quisiéramos desde aquí relatar de alguna manera la confusión que en torno a este estreno se ha producido en muchos medios del sector cinematográfico. Y es que, en un principio, las notas de prensa facilitadas por la distribuidora (Premium Cine) daban a entender que **Sakura Wars: the movie** no era otra cosa que la película de **Card Captor Sakura**, por comentarios como "tras el éxito de la serie **Sakura** en nuestro país" o "manga para chicas y creado por chicas". Y este error se traspasó a los reportajes que más de un medio hizo acerca del estreno. Tal es el caso de cierta revista especializada en cine -cuyo título no mencionaré (*NdL: Ya lo hago yo en mi sección de opinión, tranquilo*)-, cuyo número

de diciembre incluía una reseña bastante equivocada acerca de **Sakura Wars**. Como podéis ocasionar, fueron muchos los otakus que enviaron sus opiniones al respecto. Y cada uno lo haría en los términos y en el tono que considerase oportuno, pero el caso es que el siguiente número de la revista incluía una contestación a una carta concreta de entre las remitidas por los otakus. En dicha contestación (junto a la cual NO se publicó la carta a la que se estaba contestando) se incurría en una bochornosa falta de respeto hacia el que había enviado la carta y, por extensión, hacia todos los aficionados al manganime, a los que se nos tildaba de "minifans" y de obsesos para arriba, al tiempo que, el autor de dicha contestación, presumía de su "buen gusto" y su superioridad intelectual. Desde aquí queremos protestar enérgicamente por el tono de tal contestación, por la falta de respeto que, en nombre del medio en el que escribe, hace esta persona hacia los otakus y, sobre todo, por su desproporcionada falta de consideración y de modestia (y más cuando, como hemos dicho, el error cometido por la revista tenía su origen en el error cometido por la distribuido-

ra). Por mucho que la carta a la que estuviese contestando estuviera salida de tono y repleta de payasadas (algo que desconocemos), en ningún caso merecía una contestación así y menos en un medio que es leído por multitud de personas (entre ellas, muchos otros otakus que, sin recurrir a tonos fuera de lugar o payasadas, también les habíamos hecho saber su error). Confiamos en que en próximos números hagan alguna mención de su error y, de alguna manera, se disculpen por tal trato, pues el manganime, por lo menos, es *tan cine* y merece tanto respeto como el cine propiamente dicho que habitualmente invade nuestras salas.

Cambiando de tercio, uno de los festivales sobre animación más importantes del mundo, el de Annecy, se celebra este año entre el 7 y el 12 de junio. En esta ocasión se prestará especial atención a la animación coreana, en especial a títulos como **Wonderful Days** (la cual muy posiblemente se acabe estrenando en las salas francesas) o **Oseam**. La web del festival es: *http://www.annecy.org*

Takehiko Inoue, el autor de la aclamada **Slam Dunk**, lleva tiempo trabajando en una nueva obra, paralelamente a **Vagabond**. **Real**, pues así se llama, acaba de publicar su tercer tomo en el mercado japonés, mientras que la editorial francesa Kana ha anunciado la publicación en breve de la versión francesa. ¿Se animará alguna editorial española a traernos esta bella historia por aquí?

Y ya que nos asomamos a nuestro país vecino, mencionaremos también la edición en el mercado francés (de la mano de la distribuidora Beez Entertainment) de series como: **Crest of Stars**, **Witch Hunter Robin** (ambas producidas por Sunrise), **Wolf's rain**, **Gene Shaft** o **Gundam Wing**.

La nueva película de *Takashi Miike* lleva por título **Izô: Kaosu mataha fujôri no kijin** y destaca sobre todo porque su protagonista va a ser el propio *Takeshi Kitano*. El filme se halla ya terminado y su estreno es inminente.

La gente de Zaragoza cuenta con una nueva asociación dedicada al manganime. La Asociación Arashi, pues así se denomina, tiene previstas ya diversas actividades para las próximas semanas. Cualquier tipo de consulta podéis hacérsela llegar a través de su página web (en la que encontraréis más información): *http://www.asociacionarashi.es.vg*

Para los interesados en conocer el aspecto de la película de animación CGI **Final Fantasy VII: Advent Children**, les facilitamos el enlace de su página oficial, en la que, entre otras cosas, podrán descargarse un tráiler en alta calidad (de todas formas, intentaremos meterlo en el CD). *http://www.square-enix.co.jp/dvd/ff7ac/*

Y os facilitamos también el enlace de la web (en japonés) de **Mousou**: **Paranoia Agent**, la serie televisiva recientemente creada por *Satoshi Kon*: *http://www.mousou.tv/*

Y aunque no tenga directamente que ver con el manganime, hemos creído digno de mención (pues **Tintin** es todo un clásico) el hecho de que la Casa de la Moneda de Bélgica haya lanzado una moneda de 10 euros (de plata), con la que conmemoran el septuagésimo quinto aniversario de la creación de este personaje, que se cumple este mes de enero. La primera moneda de esta emisión, limitada para Bélgica y coleccionistas, de cincuenta mil unidades, se acuñará con la colaboración de *Fanny Rodwell*, viuda de *Georges Remí* (Hergé), el creador del célebre reportero.

Ya que estamos con temas no manga, para el verano tendremos la peli del mítico gato **Garfield**, de *Jim Davis*, que lleva divirtiendo y haciendo reír más tiempo del que muchos de vosotros lleva en este mundo...
Garfield estará realizado por ordenador, pero el resto parece que será todo real, incluido *Odie*. El tráiler no ha dado tiempo a meterlo en este CD, pero irá en el siguiente.

Los candidatos definitivos a los premios Annie de animación de este año serán, entre otros, **Millenium Actress**, de *Satoshi Kon* (que cuenta con numerosas candidaturas, entre las que están la de Mejor director y Mejor guión) o **Animatrix**, con alguna que otra candidatura. El día siete de febrero se conocerá el resultado del certamen, en el cual **Millenium Actress** tendrá que competir, dentro de la categoría de mejor película, con **Brother Bear** (de Disney) **Buscando a Nemo** (también de Disney) o la francesa **Bienvenidos a Belleville**. También mencionaremos la presencia del corto **Destino**, basado en una idea de *Salvador Dalí* (y es que este año se celebra el "año Dalí").

El año nuevo trae todo un aluvión de estrenos de anime en Japón. Entre las series que se irán estrenando a partir de enero destacan **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - 2nd. Gig**, **SD Gundam Force**, **Jubei-chan 2 - Siberia Yagyuu no Gyakushuu** o **Burn-Up Scramble**. En total se prevén más de veinte estrenos para estas fechas.

La productora Sony acaba de abrir la página web oficial de su nueva serie **Petit Cossette**, caracterizada por su temática *gótica*.
http://www.cossette.jp/
También Gainax ha hecho lo propio con respecto a su nuevo anime **Kono Miniku no Utsukushii Sekai** (de la que hemos hablado por aquí en alguna ocasión): *http://www.gainax.co.jp/anime/konomini/*

Volviendo al país galo -como veis, la cantidad de manga y anime que se edita en esas tierras es digna de admiración ^o^-, se ha anunciado que la distribuidora Wild Side Films ha adquirido los derechos de la película **Panda Kopanda** (constituida por dos mediometrajes), de *Isao Takahata*, con la intención de estrenarla en las pantallas de cine francesas en octubre de 2004. El título francés de esta producción será **Les aventures de Petit Panda**.

Hace poco veíamos a *Takeshi Koike* en **Animatrix** estrenándose como director (el corto que dirigió se tituló **World Record**). Pues bien, en estos momentos se halla inmerso en la producción del primer largometraje de animación en que lo encontramos como realizador. El título de la película es **Afro Samurai**. Se trata de una película del género *chambara*, es decir, de samuráis, pero con la peculiaridad de incorporar elementos tan dispares como acción y música rap. Pero es que al mismo tiempo *Shinichiro Watanabe,* con la serie **Samurai Champloo**, mueve a sus protagonistas a ritmo de hip hop. La película, cuyos diseños son de *Takashi Okazaki*, estará producida por los estudios Madhouse y Gonzo y su estreno está previsto para 2005. La web oficial (en construcción) es *http://www.afrosamrai.com/*

Gung-Ho Entertainment anunció que está trabajando en la adaptación al anime del popular RPG coreano **Ragnarok Online**. Gravity, la compañía responsable de la creación del juego, también se hará cargo de parte de este proyecto. *Myung-Jing Lee*, el artista original del cómic de **Ragnarok**, diseñará el los personajes, mientras *Kenji Shinohara* los transformará para la versión animada. La serie estará dirigida por *Seiji Kishi* y producida por *Yoshiyuki Asai*. Hay que decir que este videojuego es sumamente famoso en Asia, con 300.000 usuarios en Japón y 1.6 millones en Taiwán.

El 22 de enero es la fecha del comienzo del festival de la historieta de Angoulême. Para la ocasión, la editorial francesa Tokebi ha invitado a un sinfín de autores de *manwha* (la editorial muestra un especial interés por este tipo de cómic, con rasgos similares a los del manga japonés, pero producido en otros países asiáticos). Al mismo tiempo les acompañarán personajes de la talla de *Chris Claremont*, *Jim Lee*, etc. Entre los interesantes títulos que acuden al certamen, encontramos algunos japoneses: **Ping Pong T1** (de *Taiyo Matsumoto*), presente en la categoría de Mejor diseño artístico; **Planètes** (de *Makoto Yukimura*) en la categoría de Mejor diseño de escenarios; **20th Century Boy** (de *Naoki Urusawa*), en la categoría de Mejor serie; y **Ayako** (de *Osamu Tezuka*) dentro de la categoría Premio herencia.

Konami está preparando una adaptación para la Playstation 2 de la serie animada **Saiyuki Reload**. El juego alternará entre combates (con escenas de lucha animadas) y situaciones de conversación y de rol.

El manga **Initial D** será llevado a la pantalla grande en forma de largometraje de imagen real. El rodaje comenzará en Japón a lo largo del mes de marzo y estará dirigida por *Tsui Hark*, especialista en filmes de acción y de artes marciales.

La firma de ropa deportiva Nike ha contratado a diversos ilustradores japoneses con el fin de que se encarguen de diseñar las ilustraciones que podrán verse en la campaña publici-

taria y la página web de un nuevo modelo de zapatilla deportiva (*White Dunk*). Nos encontramos a *Masakazu Katsura* (a varios de cuyos personajes hemos podido ver vistiendo ropa de esta marca), *Katsuya Terada*, *Hajime Sorayama*, *Yukio Fujika*, *Hideaki Hirata*, *Yoshikazu Yasuhiko*... Todos ellos son ilustradores, escultores o historietistas de bastante renombre.

Konami ha anunciado la producción de dos videojuegos basados en la serie **Shaman King**. El primero de ellos, dirigido a la Playstation 2, será un RPG; el otro, destinado a la Game Boy Advance, será un título de acción. Ambos se pondrán a la venta en el año 2004 y, según ha manifestado Konami, no descarta traerlos a Europa, en función del éxito del anime homónimo.

Otro manga que llega a las videoconsolas (en este caso, bastante más clásico) es **Hokuto no Ken** (**El Puño de la Estrella del Norte**). Se tratará de una adaptación para Playstation 2 del videojuego aparecido hace años para la Master System de Sega. Dentro de la colección SEGA Ages, se actualizará la versión de Master System a las capacidades gráficas de la PS2, con varios modos de lucha y todos los personajes principales de la serie.

La edición de este año del Festival Internacional de Cine de Sitges ha otorgado el premio de Mejor película a **Zatoichi** de *Takeshi Kitano*. Otras producciones japonesas dignas de mención **Gozu** (de *Takashi Miike*) por el premio a Mejor director y **Tokyo Godfathers** (de *Satoshi Kon*) por el Premio de la crítica. Por último, el premio por votación popular a la mejor largometraje (ex aqueo) recayó sobre **Zatoichi** y sobre **Kill Bill** (de *Quentin Tarantino*).

Terminamos con el repaso a los diversos eventos de nuestra geografía.

Ya hay fechas para la celebración del ExpoManga 2004 de Madrid. Será entre el 23 y el 25 de marzo. Poco a poco se darán más detalles.
No están en cambio tan claras las fechas del Salón del Cómic de Granada, pues las iniciales coinciden con las elecciones y a día de hoy no se sabe qué pasará. Daremos los datos definitivos en el próximo número, pero de momento ya está casi confirmada la presencia de *Kan Takahama*, el autor de **Kinderbook** que conocemos gracias a Ediciones dePonent. Habrá más autores, por supuesto, como por ejemplo uno de los dibujantes de **X-Men** (que además ha realizado el cartel), pero nos centramos en los japos (si eso ya daremos todos los detalles el mes que viene).

Algo más seguras son las fechas del Salón del Manga de Jerez, que salvo imprevistos de última hora será cuando y donde siempre, el 16, 17 y 18 de Abril en Ifeca. Las actividades no están todavía definidas del todo pero se espera que a los clásicos cosplay, karaoke, proyecciones y exposición se unan otros como una sección de juegos tradicionales o japoneses y seguramente vuelva a haber mesas redondas. Seguiremos informando.

Lo que ya es definitivo del todo es que el 22º Salón Internacional del Cómic de Barcelona tendrá lugar los días 6 a 9 de mayo y contará con mayor espacio que en la ocasión anterior. Este año será una superficie de 8 200 m^2, mil más que el año pasado. Iremos informando de los invitados y tal en futuros números, pero de momento aquí os dejamos su cupón de votación para los premios populares. Cuanto más votéis, más acordes serán esos resultados a los gustos de los aficionados españoles. Y no olvidéis que en lo de revista de cómic entran con todas las de la ley revistas de manga y anime como esta que estáis leyendo.

Mazochungo y Lázaro

FICOMIC

22 SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DE BARCELONA

EN LA ESTACIÓN DE FRANCIA DEL 6 AL 9 DE MAYO DEL 2004

VOTACIONES PREMIOS SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DE BARCELONA

Mejor obra extranjera publicada en España en el 2003: _____

Autor revelación del 2003: _____

Mejor guión del 2003: _____

Mejor obra del 2003: _____

Mejor revista de o sobre cómics del 2003: _____

Mejor fanzine del 2003: _____

AYÚDANOS A ESCOGER A LOS MEJORES DEL AÑO

Envía tus votaciones antes del 15 de Marzo del 2004

Palau, 4 Ent. 1ª 08002 Barcelona • Fax: 93 301 52 26 • www.ficomic.com

Nombre: _____

Dirección: _____

Teléfono: _____

EXPOCOMIC

VI SALON DEL COMIC DE MADRID

20, 21, 22 Y 23 DE NOVIEMBRE 2003

La capital de España sigue estando en Madrid.

Mañana del 19 de Noviembre, por fin ponen el índice de actividades en la página oficial del evento, llegan a tardar unas horas más y empiezo a echar espuma por la boca. Un día antes del comienzo del salón y aún no se sabe nada. A eso se le llama organización... ¬_¬

La aventura comienza un día después por las calles de Madrid, allá donde se cruzan los caminos, allá donde no hay nadie que aparque, allá donde el metro es nuestro gran aliado de fechorías y otras andanzas varias, allá donde los frikis (y los que no son tan frikis) se reúnen después de la resaca del salón de Barcelona y es el lugar para que todos aquellos madrileños (y muchos no madrileños) se reúnan después de mucho tiempo de sequía de Salón...

Aquí es donde comienza mi aventura de reportero sin cartera, de friki sin dinero suficiente y dispuesto a redactar un artículo sobre el salón. Esta es mi aventura. Espero que os guste.

Aquello que algunos llaman Espacio...

Llegada al Cuartel del Conde Duque, 10:00 a.m., me dirijo hacia las taquillas a recoger mi acreditación (cómo se farda con un papelito de esos... xD). Y pregunto al buen hombre de la entrada dónde se encuentra el salón de actos a pesar de que en el plano que previamente había consultado en la web se detallaba la ubicación exacta del susodicho lugar. Me parecía extraño sabiendo que el año pasado el lugar de celebración de cosplay, mesas redondas y proyecciones había sido en otro lugar MUY espacioso. Mis sospechas fueron confirmadas. En grandes zancadas me acerco al salón de actos. Pequeño. Esa era la palabra para definir aquel lugar. Allí conocí a mis compañeros de jurado y andanzas varias. Volví a preguntar si aquello era donde se iba a celebrar el cosplay. Me lo volvieron a confirmar. Aún tenía mis dudas...

Y empezó a llegar la gente. Y como era de esperar, empezó a faltar espacio. Tanto espacio que la mayoría de la gente se agolpaba y se apoyaba contra la

"pared" que encerraba el salón de actos. No fue el único sitio donde el espacio faltaba. La mesa del jurado hubo que bajarla al suelo cerca de las butacas para que la tarima donde iba saliendo la gente disfrazada (o los grupos) tuviera espacio... ¡y aun así faltaba sitio!

Pero no sólo en el cosplay se notaba la ausencia de espacio, en muchas de las otras actividades había que buscarse un sitio en el fondo, de pie y apoyado en la pared para poder ver algo. Un desastre...

Por otra parte la zona cercana al salón de actos estaba muy mal aprovechada. Era el lugar elegido para las actividades tales como el taller de cómics o la firma de cómics de los autores invitados (aunque algunos firmaban en stands) y con aquel lugar se intentó que no se crearan largas colas que entorpecieran el paso de otras personas por las calles del salón. Ahí podríamos decir que estuvieron acertados.

El meollo del asunto

A pesar de las quejas, estuvo bastante bien. Es innegable que las personas de la organización eran amables, simpáticas y, por qué no decirlo, se enrollaron mazo con la gente de por allí. Si necesitabas cualquier indicación, cualquier pregunta, cualquier cosa que irritaría a otros, con una sonrisa y un buen colegueo te lo indicaban. Hasta pedimos algo de picar mientras debatíamos en el jurado de cosplay y nos lo trajeron. Un punto para ellos. Hablando del cosplay, podríamos decir que la afluencia, sin ser masiva (cerca de unas 40 personas, entre las cuales había varios grupos), fue muy divertida y animada. La presentación fue sencilla (se notó la ausencia de *Lázaro* XD (*NdL: Y lo jodido es que llegar llegué, fue el encontrar un puto sitio para aparcar lo que me impidió llegar a tiempo*)) y los participantes se encontraban en su salsa. El premio al mejor disfraz se lo llevó un chaval vestido de protagonista de **Trigun**, *Vash la estampida*; el de grupo uno que iba de **Fushigi Yugi**; y el de videojuegos una chica vestida de *Rikku* de **Final Fantasy X-2**. Los premios fueron recibidos entre grandes aplausos por la gran elección del jurado (ejem...). Destacar sin duda la actuación de dos chicas que a pesar de no sé qué movidas con sus disfraces (y de cierto problema de espacio) nos deleitaron con una pequeña pero impresionante pelea entre ellas que fue más que aplaudida por los asistentes. En definitiva, un buen espectáculo de cosplay.

La exposición

Cuando te disponías a entrar en el recinto de Expocómic 2003, te encontrabas de frente con un *Hulk* enorme que no te impedía el paso pero sí hacia que te quedaras mirándolo un rato. La razón era clara: Tanto el cartel como la exposición principal estaban dedicados a *Rafael López Espí*, dibujante de Marvel. Entre sus grandes creaciones encontramos muchas portadas de **Spiderman**, **Hulk** o el **Capitán América**, entre otros. Así que este año le dedicaban Expocómic junto a otros autores españoles. Pero tampoco era para tirar cohetes, la exposición. Se mostraban originales y algunos dibujos y ahí se quedaba la cosa.

Stands y novedades

Las comparaciones son odiosas (al menos eso dicen) pero en comparación con el año pasado, el Salón del Cómic de Madrid de este año estaba distribuido de la misma forma que su antecesor. Me arriesgaría a decir que estaban en el mismo sitio que el año pasado. Pero casi mejor, así sabías dónde estaba cada cosa sin ningún tipo de dudas ^ ^. El stand a destacar era en el que vendían el CD de **Charm**. Los stands de la editoriales nos mostraban sus novedades, los más modositos los fanzines y otros recopilaciones y números antiguos.

Dentro de las novedades manga, que fuera novedad pura y dura me parece que sólo podíamos encontrar **Lunatic Lover´s** de *Suehiro Maruo* y **Noise** de *Tsutomu Nihei* por parte de Glénat, y **Shamo** por parte de Otakuland. En otros stands encontrábamos novedades (fuera del manga) tales como **Fanhunter**: La batalla de Montjuic, una reedición del clásico de *Cels Piñol* en el que también participa él, o una novela de **Buffy** que narra algunas partes de la serie de TV. Estas fueron muy por encima las novedades que presentaba Expocómic 2003, pero como es lógico no vamos a presentarlas todas, esto tan sólo es una reseña del salón ^ ^.

Conclusiones un rato después en mi casa

Largas pateadas por el salón. Creo que para el espacio, organización y ganas por parte

del Ayuntamiento de la Comunidad de Madrid por hacer esto, deberíamos conformarnos con lo que nos ha tocado. Si el año que viene se volviera a celebrar (que espero que sí), que se lo curraran más, que volvieran a habilitar aquel salón de actos de hace un año y no tendremos que andar tan poco justos de espacio a pesar de la ampliación que supuestamente tenía la nueva edición de Expocómic. Así que resumiendo. La distribución de stands fue genial, eso de dividirlo por calles con sus nombres quedó original y curioso. La organización de los eventos anduvo algo justa de tiempo, algunos como siempre coincidían, pero eso es normal. La gente que nos atendió por allí, de primera. El cosplay y el karoke, sin desperdicio. Y el manga, como siempre en los eventos de cómic en general, muy marginadito. ¿Más? El año que viene con un poco de suerte, y si no, nos vemos en Expomanga 2004 (aunque se habla de golpe de estado en la cúpula de la organización de NeoAtlantis, los encargados principales del manga, veremos en qué acaba todo esto). See you!!!

Rick Eternity

Gracias a **Neorub** por la ayuda prestada.
A **Teby** por las fotos.

EXPOCOMIC
VI SALON DEL COMIC DE MADRID

LAS ENTREVISTAS EN EXPOCÓMIC

Nueva edición del Expocómic, que en un futuro cercano se podría convertir en el evento que todos estábamos esperando y que venga a cubrir un espacio tan necesario como demandado.

Entre los invitados al evento figuraban: *Brent E. Anderson* (autor de **Astrocity**), *Tim Sale* (**Superman, las cuatro estaciones**; **Batman, el largo Halloween**), *Javier Rodríguez* (**Wake up**), *Cels Piñol* (**Fanhunter**), *Gallego y Rey* (autores de viñetas cómicas en el diario El Mundo), *Jan* (**Superlópez**), *J. M. Ken Niimura* (**Otras jaulas**), *Alfonso Azpiri* (**Lorna**; **Mot**), *Víctor Santos* (**Los reyes elfos**), *Vicente Cifuentes* (**Días malos**), *Jesús Martínez del Vas* (**Bok**; **El señor de los panchitos**), *Juan Díaz Canales* (**Black sad**), *José Antonio Muñoz* (**Alack Sinner**) o *Rubén Pellejero* (**Dieter Lumpen**). Como veréis, la lista no sólo fue numerosa, sino también plagada de gente realmente importante. No obstante, por pedir, quizás echáramos de menos algún autor japonés...

Tuvimos la ocasión de entrevistar a algunos de los autores jóvenes más destacados del panorama, con preguntas acerca del manga y la situación del mundo del cómic en general. He aquí lo que les preguntamos, y lo que ellos nos contestaron:

PREGUNTAS

1- ¿En qué estilo crees que se enmarca tu obra?
2- Dinos algunas de tus obras mas conocidas. ¿De cuál de todas ellas te sientes más orgulloso?
3- ¿Cómo resumirías tu trayectoria en el mundo del cómic desde que comenzaste?
4- ¿Qué te gustaría lograr? ¿Cuáles son tus aspiraciones?
5- ¿Qué opinas de la fama, de darse a conocer, los admiradores...? ¿Has tenido alguna vez algún problema con todo eso?
6- ¿Cuál es tu autor, serie de anime o manga preferido?
7- ¿Reconoces alguna influencia del manga en el cómic? ¿Ves alguna influencia de este estilo en tus obras?
8- ¿Crees que se ha creado un estilo propio nacional, en el ámbito del cómic en general?

RESPUESTAS DE AUTORES

VÍCTOR SANTOS

1- Podría ser un estilo intermedio entre el americano y el manga, ya que yo leo de todo.
2- "Los reyes elfos", por la que obtuve la nominación del premio revelación en el Salón del Cómic de Barcelona del 2002, y "Pulp Heroes".
3- Comencé dibujando por afición, y se fijaron en mí las editoriales. Mi primera obra, "Gaijin", tenía claras influencias del manga. Ahora estoy trabajando en una serie de animación llamada "Aris & Pei".
4- Poder controlar mi trabajo.
5- No, yo no soy tan popular.
6- "Akira", que fue el primer manga que leí, "Dragon Ball", "Lone wolf & cub", "La princesa Mononoke" y todo lo de Miyazaki en general, la obra de Osamu Tezuka, Katsuhiro Otomo... Y fuera del anime, la nueva serie de animación de "Batman".
7- Sí, porque hay una generación de autores de mi edad a los que nos pilló el boom del manga en España en la adolescencia.
A mí, me ha influido en la forma de contar las cosas, en la narrativa.
8- Estilo nacional no, ya que todos los estilos se influyen entre ellos, y dado que se publica de todo, el público puede escoger.

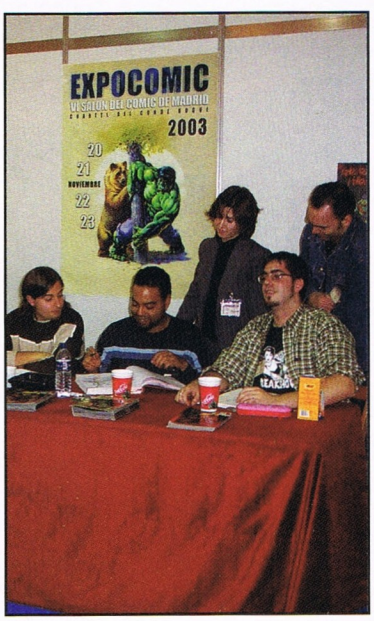
VICENTE CIFUENTES

1- Mi estilo podría definirse como amerimanga con rasgos de cartoon.
2- "Días Malos" será quizás la más conocida. Actualmente tengo en proyecto dos obras tituladas "Némesis" y "Slhoka".
3- Empecé dibujando pin-ups y seguí con historias cortas que se fueron publicando en el mercado español.
4- Que en el mercado español me dejaran hacer mis propias historias y poder saltar algún día a los EEUU.
5- No me gusta especialmente, yo no pretendo ser famoso.
6- "Ranma", "Evangelion" y "Dragon Ball".
7- Sí, yo empecé realmente dibujando manga.
8- No, creo que hay una mezcla de todo.

JESÚS MARTÍNEZ DEL VAS

1- No creo que tenga ningún estilo en particular.
2- "Bok" y "El Jovit", pero la más conocida y de la que me siento más orgulloso, es sin duda de la primera.
3- Comencé publicando en el diario de mañana "Gaceta Universitaria", donde llegué a hacer la tira cómica de "Bok". Con el tiempo, empecé sacando los recopilatorios de "Bok" y más adelante otras parodias.
4- Poder vivir de ello.
5- No me siento popular. A nivel de salones no tiene todo que ver con la fama, la gente viene más a leer...
6- Me gusta especialmente de Miyazaki "Nausicaä del valle del viento".
7- No mucho. A mí me ha influido solamente en cuanto a líneas cinéticas y dinámica...
8- No, variado.

Elisa García Gil [eLiLiTh] y **H Studios**



AniMadrid

IV FESTIVAL INTERNACIONAL DE IMAGEN ANIMADA DE POZUELO DE ALARCÓN-COMUNIDAD DE MADRID 2003

DEL 8 AL 14 DICIEMBRE - POZUELO DE ALARCÓN

Una vez más, y como viene siendo habitual desde hace 3 años, se celebró en Pozuelo de Alarcón (Madrid) el VI Festival Internacional de Animación, Animadrid. Durante la semana del 8 al 14 de Diciembre, pudimos disfrutar de una de las pocas iniciativas de este carácter que encontramos en nuestro país, con importantes secciones centradas en largometrajes, cortometrajes, interesantes mesas redondas y diversos ciclos temáticos. Los lugares elegidos para este evento fueron el Centro Cultural Mira y los cines Yelmo Cineplex de Pozuelo, donde por únicamente 2 euros pudimos tener acceso a muchas muestras de animación imposibles de ver en nuestro país de otro modo.

El Lunes 8 se hizo el acto de inauguración, en el que se contó con el cómico *Antonio Muñoz de Mesa* (a alguno quizá os suene por sus apariciones en televisión) como maestro de ceremonias. Tras la presentación propiamente dicha, se proyectó la película de animación española **El Cid**, de *Josep Pozo*, y se acabó con un cóctel en una de las carpas.

En varios de los recintos del evento pudimos ver una serie de exposiciones, una de ellas dedicada a la ya mencionada **El Cid**, con bocetos, diseño y demás material de preproducción. Otra estaba centrada en las producciones de los estudios Aardman, más conocidos por sus animaciones con plastilina, y que tienen en su haber títulos como **Chicken Run** o **Wallace & Groomit**. De este estudio inglés creado por *Peter Lord* junto a *David Sproxton* hace ya 25 años, se proyectaron también la casi totalidad de sus cortometrajes y videoclips.

En cuanto a los diversos ciclos que pudimos ver, destaca por méritos propios el dedicado a la figura de *Ray Harryhausen*, el mítico animador y encargado de efectos especiales para Hollywood, inventor del "stop-motion", una técnica de animación que se lleva utilizando desde antaño para crear animaciones fotograma a fotograma. Esta pericia en su oficio le ha llevado a ganar dos *Oscars* de la academia, así como un galardón especial a toda su carrera en la presente edición de Animadrid. De su extensa filmografía se proyectaron títulos como **Jasón y los argonautas**, **Simbad y la princesa**, o **Hace un millón de años**, y también se aprovechó para presentar el libro **An animated life**, en el que se hace un repaso a lo que ha sido su trayectoria desde sus inicios hasta la actualidad.

Otros de los ciclos presentes fueron una retrospectiva de animación belga, así como otro muy curioso sobre cortometrajes de animación nominados a los *Oscar*, desde la primera convocatoria hasta el año 61, del que se promete hacer una continuación en la próxima edición.

En lo relativo a los que nos puede interesar, el anime, se hizo una proyección exclusiva de **Sakura Wars: the movie** (dirigida por *Mitsuro Hongo*), que para cuando salga esto debería poderse haber visto en los cines de toda España (o eso se supone). Su proyección el viernes de madrugada no fue impedimento para que se congregase allí un buen número de aficionados al manga. Una última parte de las proyecciones se utilizaron para mostrar al público las obras presentadas a las secciones competitivas con que cuenta el certamen: largometrajes internacionales, cortometrajes (con más de 100 cortometrajes de 30 países diferentes), certamen iberoamericano de series de televisión y por último el concurso nacional de cortinillas realizadas por escuelas de animación. Los ganadores no se conocen al cierre de este número, pero sí que podemos adelantar que estarán dotados de 12.000 euros en el caso de la primera sección, y que compiten, al margen de 4 películas españolas, largos tan esperados como **Corto Maltés, la corte secreta de los arcanos** de *Pascal Morelli*, o la coreana **My life as Mc Dull**, de Toe Yuen. A falta de dos días para el cierre del festival, podemos adelantaros que una vez más ha brillado por su perfecta organización, la diversidad y calidad de los contenidos de todas sus secciones y exposiciones. Quizás juegue en su contra el que esté ubicado en un lugar poco accesible para la mayoría de los madrileños (a pesar de los autobuses gratuitos que pone la organización desde Madrid), pero es sin ninguna duda uno de los más importantes eventos centrados en la animación desde ya mismo, no sólo por su envergadura, sino también por su ambición y conocimiento con que está hecho. El año que viene, más.

J. M. Ken Niimura

SITGES
Festival Internacional de Cinema de Catalunya
Del 27 de Noviembre al 7 de Diciembre
2003

El festival de cine fantástico por antonomasia se rinde a los pies del cine oriental

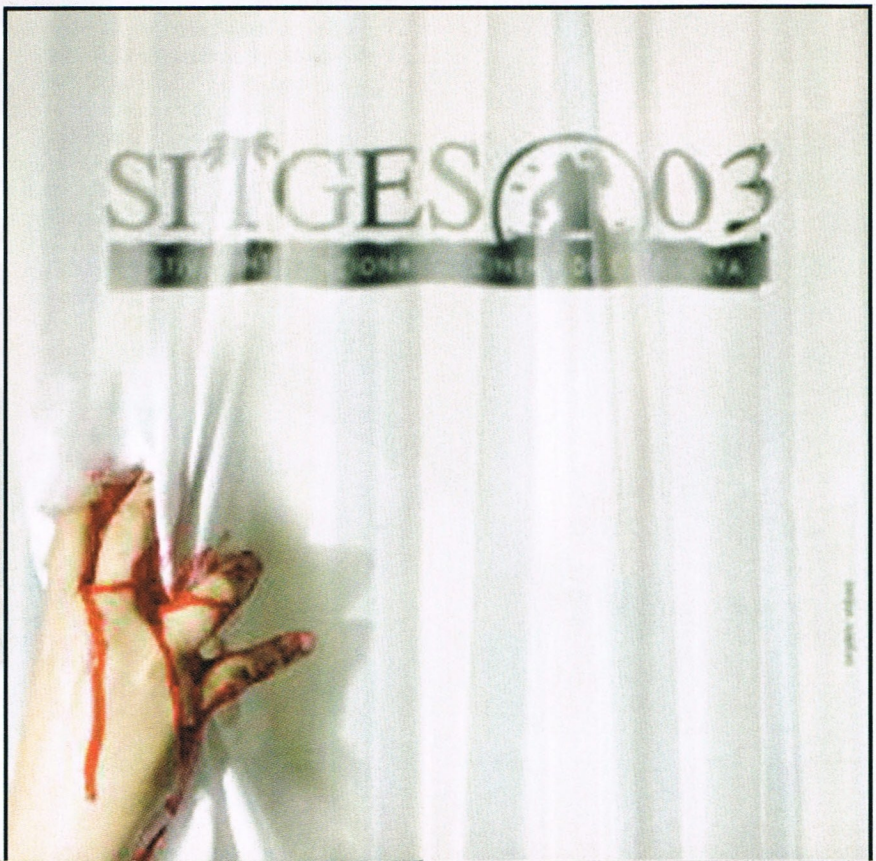
Del 27 de noviembre al 7 de diciembre las calles de Sitges se volvían a llenar de frikis ansiosos de disfrutar durante unos días de lo mejor (y peor) del cine fantástico y de terror. Dónde podrías si no ver un musical japonés con muertos incluidos, un samurai ciego, un coreano obsesionado con una invasión alienígena, un vagabundo homosexual recitar haikus, una gata punk, un yakuza matando a un perro por sospechar de él, los grandes éxitos cinematográficos de *Chuck Norris*, la lucha de los hermanos *Kalatrava* contra el imperio del karate... ¿Quién puede considerarse un auténtico cinéfilo sin haber visto **Le llamaban Trinidad** de *Bud Spencer*?

El triunfo del cine oriental

El festival de cine de Sitges ha apostado los últimos años por el cine oriental. Ejemplo de ello fue la creación hace un par de años de la sección *Orient Express*.

Este año el cine oriental ha llegado a marcar todas las secciones del festival, se presentó **Kill Bill** de *Quentin Tarantino*, que no deja de ser un homenaje al cine oriental que el director tanto admira, e incluso se ha podido ver una retrospectiva de nuevo cine japonés que nos ha ofrecido una radiografía del cine que se hace actualmente con la presencia de algunos de los directores más interesantes de los últimos cinco años: *Kiyoshi Kurosawa*, *Shunji Iwai*, *Toshiaki Toyoda* o *Hideo Nakata*.

Uno de los títulos más esperados por los aficionados al manga era **Dragonhead** de *Jojii Ida*, que estuvo presente en el festival para presentar su película. La adaptación del manga de *Mochizuki* es una gran producción de gran presupuesto que dejó al público bastante frío. Algo parecido ocurrió con la segunda parte de **Battle Royale**. En esta ocasión la película está dirigida por *Kenta Fukasaku*, el hijo de *Kinji Fukasaku* (que falleció un día después del inicio del rodaje debido a un cáncer). ¿Hacía falta una segunda parte? No. **Battle Royale 2: Réquiem** nos presenta a una nueva clase que es enviada a eliminar a *Yasuo Nanahara*, el superviviente de la primera parte que ahora se ha convertido en un terrorista que lucha en contra del gobierno. La nueva ley BRII es más de lo mismo pero ahora el



objetivo es eliminar a *Nanahara* y se añaden algunas pequeñas modificaciones como que lo collares están programados por parejas y si pierdes a tu pareja se activa el que tú llevas. Esta vez el argumento se reduce a la simple matanza con escenas tipo desembarco de Normandía, pues la BRII significa la guerra abierta. La personalidad de los personajes queda anulada por las balas y se convierte en un desfile de muertes y frases estúpidas del tipo "Seguid sin mí" o "Nunca te dije que te quería". Si *Fukasaku* levantase la cabeza de la tumba no sé si volvería a morir por segunda vez al ver las escenas sensibleras de niños en Afganistán y los discursitos de *Nanahara* (¡Muerte a Nanahara!). Ni el cameo de *Takeshi Kitano* salva una insulsa segunda parte.

Precisamente fue *Takeshi Kitano* quien no defraudó con su nueva película, que se llevó el premio de la sección oficial, el premio del público y el premio a la mejor banda sonora (que esta vez no corría a cargo de *Joe Hisaishi* pero que es todo un acierto con la inclusión de un par de números musicales en la película). **Zatoichi** es la adaptación de un personaje clásico del cine japonés de samuráis (tres de las pelis clásicas se proyectaron también en el festival). *Kitano* se hizo responsable del encargo que en un primer momento se dijo que dirigiría *Takashi Miike* (no queremos imaginar qué película hubiese resultado) y la hizo suya, como muestran escenas tales como la del personaje del jugador realizando una divertida clase de samurai a los vecinos de su tía o el vecino loco que corre medio desnudo con una lanza. *Kitano* interpreta a un masajista ciego que resulta ser un maestro de la espada. Impecables las escenas de batallas de espadas, sobre todo la escena bajo la lluvia (homenaje de *Kitano* a *Kurosawa*, cuya hija ha diseñado además el vestuario). La película está además protagonizada por *Tadanobu Asano*, uno de lo jóvenes actores japoneses con más talento del momento que para nuestra alegría estuvo en el festival luciendo melena al viento. Muestra del trabajo de *Asano* con algunos de los directores más importantes del festival pudimos verlo en **Bright future** de *Kiyoshi Kurosawa* y en la paranoia experimental que es **Electric Dragon 80.000 V** (donde además pudimos disfrutar de su faceta como músico) de *Sogo Ishii*, pero sin duda muchos habituales de Sitges lo recuerdan por su interpretación en **Ichi the Killer** de *T. Miike*.

También se pudieron ver varias películas de *Kiyoshi Kurosawa*. Considerado por muchos como un autor de cintas de terror, nos encontramos con un director que logra componer cuadros surreales, profundos, enigmáticos, con una atmósfera impagable. La brillantez de **Cure**, excitante historia de un detective que se enfrenta a una serie de asesinatos y a un joven con una grave amnesia (¿en qué revista escribimos?), dejó paso a trabajos más modernos como **Bright Future** o **Doppelganger**.

La muestra se completaba con una peculiar visión de la inmigración en un imaginario barrio de Tokyo llamado Yentwon en **Swallowtail Butterfly** de *Shunji Iwai*, **Blue spring** y **9 souls** de *Toshiyaki Toyoda*, **Returner** de *Takashi Yamazaki*, **Aragami** de *Ryuhei Kitamura* o **Drive** de *Sabu*, entre otras.

Takashi Miike, la estrella indiscutible

Y llegó "el puto amo", como lo definían en uno de los periódicos del festival. *Takashi Miike* es un monstruo, el único capaz de hacer media docena de películas al año (más unas cuantas extra para televisión) y lograr sorprender en cada una. Con poco presupuesto consigue calidad, una calidad que se halla en lo que vemos y experimentamos,

en lo que se nos cuenta y nos remueve la conciencia, y no en el envase prefabricado al que nos tiene acostumbrados el cine sin vida del otro lado del Atlántico. Si con **Ichi the Killer** lograba captar la esencia de un manga ultraviolento y dejar a la altura del betún otras películas pretendidamente fuertes (véase este año la nueva **Matanza de Texas**), este año vuelve a sorprendernos con la absurda **Gozu** y la impresionante escena del parto. Una historia de yakuzas que no es una historia de yakuzas, un film que ha merecido el premio del jurado. Un muerto que desaparece, un protagonista desesperado por encontrarlo y torturado por todo un compendio de personajes demenciales, unos locos de Nagoya que uno ya no puede pretender olvidar. Sublime, como lo fue **One missed call** ("Una llamada perdida"). Si el punto de partida es inquietante (una chica recibe una llamada perdida de ella misma desde el futuro, escuchándose a sí misma gritar desesperada), el desarrollo es aún peor. Lo que empieza como una parodia de **The Ring** de *Hideo Nakata* (incluso con alguna referencia a **Dark Water**), se convierte en una auténtica película de terror. La última parte de la película, que transcurre en parte en un hospital, aterroriza y fascina demostrando una vez más que nos hallamos ante un director que arriesga y sorprende. Y si no, esperad a ver el final.

Y si de finales en el cine de *Takashi Miike* hablamos, tampoco cabe olvidar el de **Dead or alive**. El clásico de yakuzas que ya cuenta con tres partes fue rescatado en este festival de Sitges para sorprender a propios y extraños con los yakuzas más guarros y desagradables del cine actual.

Lástima que, en la opinión de estos que escriben, sea una película sin sentido, con un guión malo del que apenas se salvan tres escenas. No ocurre lo mismo con **The hapiness of the Katakuris**, un musical fantástico, con un colorido y un humor (tan negro como *Miike* suele mostrarnos) que la convierten en una película imprescindible. Una familia decide empezar de nuevo comprando una especie de albergue en la montaña pero, para su desgracia, todos sus inquilinos mueren en circunstancias, cuanto menos, curiosas.

Por último, se visionaron otras dos de sus últimas películas: el duro film de yakuzas **Graveyard of honour**, basado en la misma novela de la que nació una película clásica de *Fukasaku* (que también se pudo ver en el homenaje que el festival dedicó al director), y **Sangrila**, una comedia atípica. Y tras este repaso, sólo cabe comentar que *Takashi Miike* recogió el premio la máquina del tiempo como homenaje a su trayectoria que, sin duda alguna, lo posiciona como uno de los directores más interesantes de la actualidad mundial.

El cine coreano existe

Los coreanos no iban a ser menos que sus vecinos y se han subido al carro del cine de terror con títulos como **The uninvited** de *Lee Soo-youn*, **Acacia** de *Park Ki-hyoung* y **A tale of two sisters** de *Kim Jee-woon*. El festival dedicó un día a un país que está produciendo un cine de calidad con títulos del nivel de **Memories of murder** o **Save the green planet**. Para muchos todo empezó con el descubrimiento de **La isla** de *Kim Ki Duk* (que en esta edición del festival presentaba **The coast guard**), pero el cine coreano en los últimos años ha presentado títulos de la calidad de **Joint Security Area**, **Oasis** o **Wane and Juna** que han sabido demostrar que no tienen nada que envidiar al cine que se hace en otros países.

Diez años de admiración

El festival celebraba los diez años de la sección Anima't con la proyección gratuita de algunas de las películas que se han podido ver a lo largo de estos años: **La tumba de las luciérnagas**, **Black Jack**, **Memories** o **Perfect Blue**. La sección de animación de Sitges ha dado siempre la oportunidad de ver algunas de las mejores películas de animación procedentes de Japón y muchas veces la única oportunidad de deleitarse con ellas en pantalla grande. Este es el caso de **Memories**, una pequeña joya de la animación, o hace un par de años de **Millenium Actres** de *Satoshi Kon* que Dreamworks sigue sin distribuir en nuestro país.

Este año el festival también presentó algunos títulos de gran calidad: la adaptación animada del cómic del **Corto Maltes** realizada por los franceses; la novedad coreana **Wonderful Days** que está sorprendiendo por doquier por su calidad gráfica; la original **Tamala 2010. A punk cat in space** del colectivo japonés T.o.L; o la visión de la vuelta ciclista a España del director *Kitaro Kosaka* en **Natsu: un verano en Andalucía**, con presentación incluida de *Masao Maruyama*, director del estudio *Madhouse*, disfrazado de ciclista ante las risas del público. Pero sin duda, le estrella de la sección y el premio del festival fue **Tokio Godfathers** de *Satoshi Kon*. Primero fue el *thriller* con **Perfect Blue**, después el drama con **Millenium Actres** y ahora *Satoshi Kon* nos vuelve a demostrar con la comedia que ningún género se le resiste y que nos encontramos ante uno de los grandes de la animación mundial. La historia de tres vagabundos que buscan a los padres de un bebé que han encontrado hizo reír a todos los espectadores. *Kon* consigue hacerte olvidar que estás viendo una película de dibujos animados. Memorables los personajes: el vagabundo homosexual y sentimental que recita haikus, el vagabundo borracho que perdió a su familia por el juego, la adolescente que se ha escapado de casa por un enfrentamiento con su padre. Simplemente magistral. Aunque este año no pudimos aplaudir a *Satoshi Kon* como hace dos años y la película nos la presentó *Masuo Maruyama*, otro gran personaje si tenemos en cuenta que es el director de uno de los estudios de animación responsable de algunos de los grandes títulos del anime: Madhouse. El festival programó algunos de los títulos más destacados del estudio como **Ninja Scroll** (incluida la serie de televisión), **Metrópolis**, **Ghost in the shell: Stand alone Complex**, **Patlabor WXIII**, **Wicked city** y **Vampire Hunter D: Bloodlust**.

Dos semanas de cine... y frío

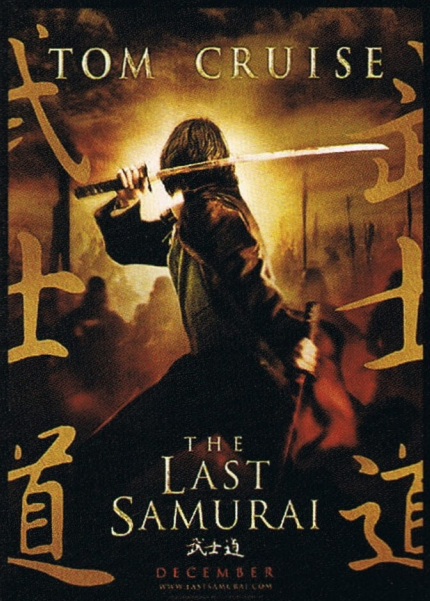
Pese al cambio de fechas de este año, que ha hecho que soportásemos el frío propio de las fechas en las colas de las sesiones nocturnas, el festival nos ha permitido otro año más constatar la buena salud del cine actual que nos viene de Japón en animación e imagen real. Un cine que cada vez con más frecuencia vemos llegar a los cines de nuestras ciudades como un soplo de aire fresco en géneros como el terror, completamente invadido hasta ahora por los insulsos títulos americanos. Ahora sólo queda esperar que directores de la calidad de *Shunji Iwai* y cintas de otros géneros corran la misma suerte, y mientras nosotros nos despedimos hasta la próxima edición del festival de Sitges (o nuestro siguiente artículo ^_^).

Marta "Tinuviel" Munuera
Jaime "Thorin" Munuera

En la fotografía, de izquierda a derecha, Asano y Miike recogiendo el premio.

El Último Samurái

TOM CRUISE



Nueva megaproducción de Hollywood que llega a nuestras pantallas. Ahora bien, ¿es una obra de arte o es un "vamos a decir que los americanos somos los mejores en todo"? Vamos a verlo...

Quién iba a decirnos que el protagonista de películas como **Top Gun**, **Misión Imposible**, **Vanilla Sky** o **Minority Report**, un actor tan guaperas como *Tom Cruise* (y, por qué no decirlo, un americano de pro) acabaría protagonizando una película de samuráis. Pero no una cualquiera, porque con su personaje finalizaría para siempre la leyenda de estos guerreros, que entrenan su cuerpo y mente a partes iguales. Él es el último samurai, y su presencia en nuestras pantallas atraerá más de un friki interesado en la cultura nipona. Y ahora sí, pasemos a comentar la película que es lo que a todos nos interesa.

Viaje al país del sol naciente

Nos encontramos en 1870. El capitán *Nathan Algren*, experto en campañas militares y responsable del asesinato de centenares de indios en la guerra de secesión americana, está pasando por un momento deplorable en su vida. Deprimido, enganchado al alcohol y con la obsesión de los asesinatos en su mente, no encuentra sentido alguno en su vida. Al menos hasta que el joven emperador de Japón *Omura* contrata sus servicios para acabar con el rebelde samurai *Katsumoto*, que no está de acuerdo con los planes del emperador: abrir el país al mundo occidental y contribuir así a la modernización de Japón. Así las cosas, el capitán *Nathan Algren* emprende rumbo al país nipón a ayudar a *Omura* puesto que no tiene nada que perder.

Aprendiendo el arte de la espada

Una vez allí, el joven capitán americano, que no sabe nada del nuevo idioma, se encuentra con que las cosas no son tal como se las esperaba: debe poner al día "militarmente" a cientos de campesinos japoneses que no tienen ni idea de cómo coger un arma de fuego. Algo que por supuesto le desagrada y que lo lleva a la tremenda derrota ante los bárbaros samuráis que lo hacen preso y que más adelante le ayudan a encontrar el sentido a su vida. Contaros más destalles de la historia sería chafaros parte de la película, lo cual no es del todo conveniente ^-^.

Algo que sin duda no se le puede negar a *Edward Zick*, el director del film, es el fuerte contraste que ha creado entre arte y violencia, tradición y modernidad, honor y deshonor. Es así como debería ser en una época de cambios (Restauración Meiji) en la que dos países eran tan distintos como Japón y los jóvenes Estados Unidos.

¿Vale la pena?

Esta es una pregunta que muchos se formularán antes de ir a ver la película. *Tom Cruise* siempre ha sido un actor muy reputado, no lo hace del todo mal y sus fans se cuentan por miles. Con esto no vengo sino a decir que la mayoría de sus películas son de una mínima calidad (también ha tenido algún que otro desliz, todo hay que decirlo) y no quería que **El último samurai** fuera distinta. En esta producción actúa bastante bien y de hecho que el tema le gusta es algo que se nota desde el primer momento. Como mínimo le pone ímpetu, algo que transmite al espectador (al igual que los actores *Hiroyuki Sanada* y *Ken Watanabe*), cosa que siempre es de agradecer. Si a eso le sumamos una excelente realización técnica, una excelente fotografía con escenarios en Nueva Zelanda, Himeji (una pequeña localidad de Japón) y algunos estudios de la Warner Bros, obtenemos una buena película. Por si fuera poco, la parte sonora tampoco está descuidada, pues la BSO va acorde con la acción, épica y emotiva a partes iguales, y el doblaje en español también es bueno (¡por fin los nipones no hablan con la típica "l" en una película!), aunque la voz de los japos en español sea un tanto...rara.

¿Hay algún problema entonces? Pues en realidad la película en sí no deja de ser un poco hollywoodiense. De hecho y pese a que se respira un ambiente muy oriental, no se puede negar que el toque americano está ahí, con algunas partes comerciales y hechas para llenar las salas de espectadores. Esto no desmerece el resto de la película, ni mucho menos, pero los más frikis que esperen encontrar un film a la altura de los de *Akira Kurosawa* lo llevan claro. La que para el momento es considerada por el propio protagonista como su mejor película, ya lleva recaudados varios millones en su Estados Unidos e incluso podría traerle el *Oscar* al mejor actor, algo discutible. Desde las páginas de Minami os la recomiendo, tanto si os atrae el tema de los samuráis o tan sólo para comprobar cómo los yankis hacen de guerreros japoneses con más éxito en la pantalla que los propios japoneses.

Pedro López "Sirinae"

La espinaca de Yukiko

Frédéric Boilet

La espinaca de Yukiko es un fragmento en la vida de su autor, el dibujante francés afincado en Japón *Frédéric Boilet*. Es el relato de su amor por *Yukiko Hashimoto*, una joven japonesa, y de cómo la historia de su breve relación se convierte en el cómic que el lector tiene en sus manos. A lo largo de 135 páginas, *Boilet* nos convierte en huéspedes de su mente para invitarnos a ver a su amada *Yukiko* a través de sus propios ojos. A fijarnos, como él lo hace, en pequeños detalles que le fascinan de ella. A amar incluso sus imperfecciones, igual que él las ama.

El autor y protagonista conoce a *Yukiko* en una galería de arte. Está enamorada de un tipo llamado *Horiguchi*, pero accederá a mantener con el dibujante francés una relación de unos pocos días. Un "paréntesis", en palabras de *Boilet*, que mostrará en primera persona buena parte de su vida junto a ella. Estaremos tan cerca de *Yukiko* como su propio amante, paseando a su lado, sentados frente a ella en un tren o una cafetería y en escenas de cama de una intensidad turbadora.

"Qué cuerpo más bonito tienes... Tu cuello... Tus hombros... Tu vientre... Tu espinaca", le dice a la chica en uno de estos lances, y consigue que ella se parta de risa. "Eso no es mi 'espinaca' (en japonés, hôrensô), sino mi ombligo (heso)", le responde, en un juego de palabras intraducible que da nombre al cómic. Una cicatriz de varicela que recuerda a las islas Bora Bora en la frente de *Yukiko* o una pequeña arruga en su ojo izquierdo son algunos de los pequeños detalles que cautivan a *Boilet*. "Lo que me gusta de ti es precisamente lo que no es perfecto. Todo lo que eres tú y es difícil de dibujar", explica. El relato se compone de breves momentos como estos, separados por largas elipsis que el autor muestra a través de recortes de su agenda, que utiliza también como diario personal y bloc para esbozar apuntes de personas y paisajes.

La 'reencarnación' de Yukiko

Mientras la relación avanza, *Boilet* empieza a plasmar en viñetas los primeros momentos que ha pasado junto a ella. "He empezado el cómic con tu cara, ¿qué pasará cuando ya no quieras verme más?", pregunta a *Yukiko* el dibujante, que se declara incapaz de usar su imaginación y su memoria para acabar el relato sin su modelo. Curiosamente, en este capítulo ella ha cambiado sensiblemente de aspecto respecto a las primeras páginas de la obra. Este cambio en el dibujo, aparentemente casual, adelanta en realidad cuál será el desenlace de la historia y da a entender de una forma originalísima y sorprendente a los lectores más atentos cuál será el futuro de *Boilet* tras haber conocido y adorado a *Yukiko* y su "espinaca".

Un dibujo de trazo simple pero extremadamente realista, basado en muchas viñetas en apuntes al natural y fotografías, dan a **La espinaca de Yukiko** una estética acorde con el tono del relato, aparentemente cotidiano, pero al mismo tiempo sugestivo y conmovedor. Esta novela gráfica se publicó en la publicación japonesa *Furansugo Kaiwan* entre el 2000 y el 2001. El volumen recopilatorio aparecería ese mismo año de manera simultánea en Francia y Japón. La editorial alicantina Ponent Mon es la responsable de la edición española (impecable pero quizá algo cara), publicada recientemente junto a otros manga dirigidos a un público adulto como **Barrio Lejano**, de *Jiro Taniguchi*.

RaHulk Ramírez

Hacer fortuna en Japón

Frédéric Boilet era ya un dibujante de cómics reconocido en Francia y publicado en Japón cuando decidió trasladar su estudio al archipiélago nipón, en 1997. Nacido en la localidad de Épinal en 1960, ha colaborado con mangakas como *Jiro Taniguchi* (**Hotel Harbor View, El almanaque de mi padre**), con quien dibujó **Tokio est mon jardin**; o *Kan Takahama* (**Monokuro Kinderbook**), junto al cual firmó **Mariko Parade**. Es asimismo autor del "Manifiesto del Nouvelle Manga" de 2001, en el que reivindicó el cómic japonés como modelo de narrativa sobre la vida cotidiana, más allá de las obras de acción y ciencia ficción japonesas para adolescentes que predominaban entonces en Francia.

El refranero del sadismo japonés

Lunatic Lover's

Con un estilo bastante bestia y alucinante, nos llega este manga de mano de *Suehiro Maruo* donde la fantasía se mezcla con el sexo, el gore, y las realidades cotidianas. Esta obra, que por cierto es de lo más sádico que podemos encontrar en el mercado, nos la presentó Glénat (dentro de la colección seinen manga) hace muy poquito, en el pasado ExpoCómic de Madrid.

Es un tomo único de 200 páginas a 10 euros, tiene algunas paginas a "color" (vamos, que sólo le añaden el color rojo a las 8 primeras páginas), y la verdad es que le sobra brutalidad por todas partes.

Crueldad ¿intolerable?

Son ya varias las obras de *Maruo* publicadas en España, a saber **La sonrisa de vampiro**, **Midori la niña de las camelias**, y ahora esta. Y ya desde la primera, la del vampiro, *Maruo* se destacó por su brutalidad y crudeza, pues en sus cómics se pueden encontrar sin problemas violaciones a niñas, asesinatos de bebés, y todo el elenco de miserias de la más baja humanidad, lo que desde el principio le hizo merecedor del cartelito de "sólo para adultos" y ha hecho que sus mangas sean sólo para gente con estómago. Que las hay, pues el hecho de que estas obras se publiquen significa que se venden.

La que nos ocupa, **Lunatic Lover's**, fue publicada por primera vez en 1989 en una revista sadomasoquista y se divide en seis historias cortas, alguna de ellas sin acabar pues según pone en el cómic el contenido no era lo suficientemente fuerte y le cortaron la historia. Las seis tienen un contenido bastante singular, por no decir rarito, que pasamos a comentar:

Las 6 llaves de la puerta de la casa de los horrores

La primera historia es HÔICHIRO EL DESOREJADO y como bien dice el nombre, trata de un chico que por culpa de un pequeño incidente en el mar (casi se ahoga) se quedó sordo de una oreja, y como al chico le gusta la música y componer canciones se obsesiona con ello. Esta primera historia no tiene demasiado contenido erótico pero sí que es algo sádica.

Le sigue LA TROUPPE DEL PLACER, que esta, tal y como deja adivinar el título, sí que tiene mucho contenido erótico. Aquí, un grupo de hombres y mujeres viven atormentados por el espíritu de un compañero del grupo que acaba de morir.

FILOSOFÍA DEL DESVÁN es para mí una de las más fuertes. La historia es sobre un chico que espía a través del desván a sus vecinos. Una de ellas está embarazada y, al dar a luz, mata al niño, tras lo cual esconde el cadáver en el desván. El chico, para castigarla, le vuelve a dejar al niño en su cama, y así todos los días, hasta que...

CEJAS ROJAS, un título original para esta cuarta historia en la que un criado espía a su amo cada noche mientras este mantiene relaciones con sus muchas criadas. Pero al cambiar la disposición de los muebles el amo se da cuenta de que lo espían y mata al criado sin ninguna compasión. Sin embargo el criado le echa una maldición antes de morir.

DOCTOR INUGAMI es la quinta y empieza con un perro que le arranca media mano a un chico. Continúa con el amo del perro, un chico algo rarito y con mucha imaginación. Esta es la historia que esta sin terminar.

Y la sexta y última, y que ocupa casi la mitad del tomo, es CIUDAD SIN RESISTENCIA, y está ubicada en 1946 en Tokio. Allí tiene lugar un extraño encuentro entre un hombre y una mujer, y sólo os digo que el hombre es un maníaco y que se obsesiona con la mujer.

No apto para estómagos débiles

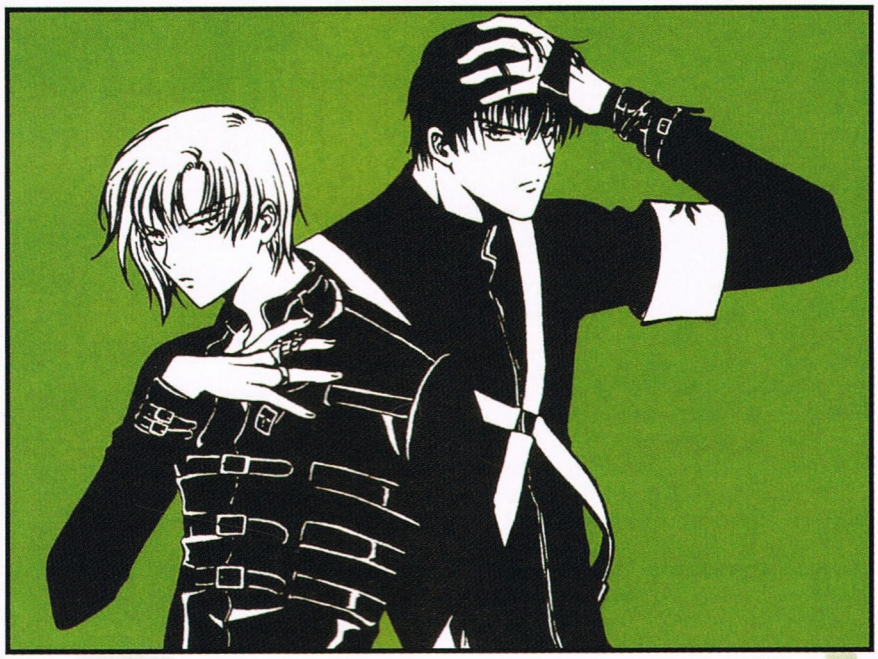
Como habréis podido imaginar, los mangas de este hombre son para gente que busca algo distinto pero también que no se impresiona fácilmente, pues de verdad que a veces revuelve el estómago. En concreto, la cuarta historia tiene una de las imágenes más impresionantes y sádicas que he visto jamás, si os compráis el cómic o ya lo tenéis, sabréis la imagen que digo porque realmente impresiona impresiona (y más a mí que soy una chica y la imagen es de una chica XD). En fin, que como para gustos colores, aquí queda esta obra para ocupar un nicho que sin duda tiene seguidores.

Yunita

Título original: Lunatic lover´s
Título traducido: Lunatic lover´s
Autor: Suehiro Maruo
Editorial Japón: Seirindo
Número de tomos: 1 (completa)
Años publicación: 1997
Editorial España: Ediciones Glénat
Publicación núm 1: Octubre 2003
Precio: 10€
Formato: Tomo japonés
Idioma original: Japonés
Idioma traducción: Español
Traductores: Marc Bernabé y Verónica Calafell

LAWFUL DRUG

¿El yaoi Clamp?



Para alegría y deleite de las seguidoras del género, el yaoi tiene un nuevo título en España, que si bien no es que sea muy muy yaoi, al menos sí tiene algunos detalles. Veamos qué es lo que nos ofrece este nuevo manga de las conocidas Clamp

Nos encontramos ante uno de los más recientes trabajos de *Clamp*, cuyo título original es **Gohou Drug** y que para cuando leáis esto seguramente ya tenga sus tres tomos publicados en España. La serie nos la ha traído Norma Editorial (que por lo que parece, se van a quedar con todo lo que saque *Clamp* XD), y la verdad es que aún no se sabe gran cosa de ella, sólo lo que nos presenta el propio manga y que tiene algunos toques de yaoi.
Pero vayamos por partes.

Los líos y enredos de Kazahaya y Rikuou

La historia comienza con un flashback, que muestra cómo *Kudou Kazahaya*, medio moribundo en la nieve de un día de invierno, es recogido por *Rikuou*, quien se encarga de salvarlo y (según parece) alojarlo en su casa. Tras lo cual *Kazahaya* comienza a trabajar en la farmacia (con el no poco curioso nombre de "green drug" (la droga verde)) de *Kakei*, el misterios dueño de la misma, junto a *Kudou* (quien ya trabajaba allí). Como el dinero tampoco les da para mucho, se sacan un sobresueldo haciendo trabajitos "especiales" al dueño (no, lo del yaoi no va por ahí, no seáis mal pensados xD). Por su parte, *Kakei* suele estar siempre acompañado por *Saiga*, quien no deja en paz ni un momento a *Kazahaya*, y hay que añadir que *Kakei* también siente una extraña fascinación por este último, ya que tiene algún que otro poder extraño (tiene unas visiones en las que sale *Kudou* con una mujer llamada *Tsukiko* que por lo que parece tiene mucho que ver con el pasado de nuestro otro protagonista).

Drogadictos

Kudou Kazahaya: A sus 17 añitos *Kazahaya* fue encontrado y recogido medio moribundo por *Rikuou* un crudo día de invierno. *Kudou* es un chico algo inmaduro y de salud frágil, y tiene una personalidad inquieta, lo que le traerá más de un problema. La verdad es que es un chico algo rarito, puesto que a veces tiene visiones. Él y *Rikuou* viven en una pequeña casita y trabajan para *Kakei*, pero este y su "amigo" *Saiga* les hacen más de un encarguito raro que *Kazahaya* y *Rikuou* aceptan porque no tienen dinero y lo necesitan, pero hay cada uno que tela XD.

Himura Rikuou: Como nuestro otro protagonista, tiene tan sólo 17 (jo, qué jovencitos los dos). Es bastante callado y reservado, de carácter pasivo, lo que contrasta con su imponente físico. Parece una persona de carácter muy frío, pero obviamente no lo es, ya que recogió a *Kazahaya* de la calle para que no muriera congelado (al menos tiene un corazoncito ^_^). Después de esto, tanto *Kazahaya* como él se pusieron a trabajar para *Kakei* en su farmacia. Su pasado es misterioso y al parecer algo turbio.

Kakei: Es el misterioso dueño de la ya mencionada farmacia, siempre está junto a *Saiga* y siente una extraña fascinación por *Kazahaya*. No deja de encargarle trabajos extras, eso sí, siempre en compañía de *Rikuou*, que aunque parecen simples en realidad son muy extraños y misteriosos. Es un personaje que va de enigmático, pero realmente lo que es, es un tanto rarito.

Saiga: Este personaje no se sabe muy bien qué papel tiene dentro del maga, sólo que está siempre con *Kakei* y que le encanta molestar al bueno de *Kazahaya*. Una de las cosas que más llama la atención de este personaje es que siempre lleva unas gafas negras (hasta de noche), cosa que le da un aire bastante misterioso.

La droga de Clamp

La edición española está bastante bien, cuesta 8 euros y las páginas no se despegan, las tramas se ven, y hasta trae sobrecubierta (aunque, al igual que en el caso de **Wish**, para esas ilustraciones y portadas casi que no merece la pena, pero sin el casi). Como viene siendo habitual, el sentido de lectura es oriental, y merece la pena destacar las primeras páginas a color y el esfuerzo para adaptar la obra a un español actual y funcional. Añadir finalmente que en Francia se censuraron algunas escenas de dicha serie, a saber por qué ^_^

La verdad es que la serie está muy bien. Claro, tiene algunos toques yaoi, pero no la vamos a menospreciar por ello ¿no? Os recomiendo que la leáis, que por lo menos una oportunidad se merece.

Yunita

© Kadokawa Shoten Publishing Co. / Clamp / Tohan Corporation / Norma Editorial

COMBATE DEFINITIVO EN UN MUNDO DE GUERREROS

SHADOW SKILL

DVD

Jordi Nadal

Un poco de historia

Estamos ante un anime de artes marciales, basado en los cinco tomos originales del manga, publicados en el año 1992, cuyo creador es *Mugumu Okada*. Inicialmente se creó un OVA que se puso a la venta el 25 de Octubre de 1995 y tras el enorme éxito se preparó una nueva serie de OVAs. Un año después del OVA inicial, entre Septiembre y Noviembre de 1996, salieron al mercado japonés los tres capítulos que le sucedieron, y cuyos nombres son **Sevalle**, **Septia** y **Sui Rame** respectivamente. Debido al éxito de las OVAs editadas con anterioridad, en 1998 se creó una serie de televisión (**Shadow Skill TV**) de 26 capítulos.

Shadow Skill está dirigida por *Hiroshi Negishi* (**Tenchi Muyo**, **Amazing Nurse Nanako**...) y el equipo de producción es el mismo en el OVA inicial que en el resto de OVAs, a excepción del diseño de personajes, que de estar a cargo en el OVA inicial de *Toshinari Yamashita* (**Amazing Nurse Nanako, Burn Up Warriors**...), pasa a manos de *Shin Matsuo* (**Vandread TV, Pokemon 4Ever**...) en las tres últimas OVAs.

La edición española

En España y de mano de Selecta Visión podemos encontrar las cuatro OVAs de **Shadow Skill.** La edición contiene el OVA inicial de cincuenta minutos a modo de prólogo, para pasar de forma continuada y a modo de película el resto de OVAs cuya duración es de 25 minutos cada una.

Epílogo (Ova inicial)

Esta primera parte nos cuenta la historia de *Gau*, un chico que es encontrado de pequeño y adoptado por *Ella Lagu* tras la muerte de sus padres. *Ella* es como una hermana para *Gau* y en cuatro años que llevan juntos *Ella* le ha enseñado artes marciales con el fin de llegar a ser el guerrero más poderoso o también llamado *Shadow Skill*. Todos los años suelen visitar la tumba de los padres de *Gau*, e incluso por el camino no hay un momento en que no practiquen entre ellos. *Gau* quiere ser un *sevalle* (se pronuncia "seval") al igual que su hermanastra, cuyo grado solamente poseen los luchadores de sobrenombre.

Este primer OVA sobre todo nos muestra los personajes principales y los entrenamientos entre *Ella* y *Gau*.

La película (Ovas 2-4)

Como hemos dicho con anterioridad, la edición española ha englobado las 3 últimas OVAs a modo de película, y se visualizan de modo continuado, aunque son perfectamente diferenciables por sus diferentes guiones. La acción nos sitúa en una tierra de mercenarios en el reino de Kurunda, aquí los mejores luchadores se baten en canchas llamadas "arenas" para comprobar sus mejores habilidades y llegar a ser un *sevalle*. Solamente 59 personas en la historia han llegado a ser *sevalles*, entre ellas *Ella*, que es la última en haberlo conseguido (nº 59). En el comienzo podemos apreciar las habilidades de *Ella* en el arte de la lucha contra una bestia demoníaca llamada *Barsalf*. *Ella* está demostrando a todo el público y entre otros a *Gau* y a su amiga *Foly* todas las habilidades y golpes especiales que posee, pero lo que en realidad quiere es impresionar a *Scarface*, el legendario *sevall* que presume de ser el mejor luchador del reino. En este primer OVA podremos apreciar el verdadero poder de *Gau*, que con el poyo moral de *Scarface* despertará sus fuerzas para ayudar a *Ella* de las garras de un revivido *Barsalf*.

En el siguiente capítulo, *Ella* y *Gau* se verán envueltos en la captura del llamado "Rey de las Bestias", una especie de demonio mitad caballo mitad monstruo. *Kió* es una jovencita que ha perdido a sus familiares en el último intento de captura de "El Rey de las Bestias" y se encuentra en una taberna a nuestros protagonistas *Ella* y *Gau*, los cuales se ofrecerán a capturar y ayudar a vengar las muertes acaecidas. Una vez acabada la bestia, *Kió* se unirá al grupo de *Ella*, *Gau* y *Foly*.

En el último OVA, un antiguo compañero de *Foly* hará creer a esta que su amiga *Ella* mató a su maestro años atrás. Cegada por las mentiras, *Foly* se enfrentará en un duro combate con su amiga hasta que *Gau* consigue averiguar con la ayuda de *Scarface* que el verdadero asesino del maestro de *Foly* es en realidad...

Y ya

Pues eso, porque del DVD poco más hay que añadir, ya que los extras son lo de siempre. En definitiva, acción a raudales sin mayores pretensiones.

Copyright Manga Entertainment/Selecta Vision

Estamos ante una serie que rebosa calidad, pues no hay más que ver el atractivo diseño de personajes, la soberbia animación o las composiciones musicales de la genial Yoko Kanno (Cowboy Bebop, Macross Plus, Escaflowne...). Por tanto, es fácil que disfrutéis de ella, sobre todo si sois aficionados al género de mechas. Eso sí, si os gustan los guiones lineales, esta serie os decepcionará ya que es bastante enrevesada.

Rahxephon se estrenó en Japón en el año 2002 como serie de televisión de 26 capítulos y en 2003 se ha estrenado en cines de Japón la película. Según explica el propio *Izubuchi* (creador de la obra a quien pudimos conocer gracias a la entrevista que **Minami** le realizó en el número anterior) en un texto publicado en el primer tomo del manga, el concepto original de **Rahxephon** fue creado pensando en la serie de anime para la televisión, y cuando esta estaba en marcha, también se decidió realizar una versión en manga donde introdujeron algunos cambios en la historia, para hacerlo un producto diferenciado del anime.

¡Llega la invasión alienígena en forma de 26 capítulos!

Es el año 2012 en la ciudad de Tokyo. *Ayato Kamina* es un chico corriente de 17 años que tiene una vida normal junto a su madre, y que teniendo grandes inclinaciones artísticas, está obsesionado con un cuadro que está pintando una compañera de clase llamada *Reika Mishima*. Todo comienza cuando el metro en el que viaja *Ayato* descarrila; es en este momento cuando descubre que la Tierra está siendo invadida por naves extraterrestres. *Ayato*, perplejo, no da crédito a sus ojos cuando visualiza todos sus alrededores destrozados y un despliegue militar sin precedentes. Para colmo de males, se ve perseguido por misteriosos hombres de traje negro. Pero con la ayuda de una chica llamada *Haruka Shitow*, que aparece misteriosamente, logra escapar. En este momento, nuestro protagonista puede comprobar que los hombres que lo siguen no son humanos ya que de sus heridas sale sangre azul. La chica se ofrece para ayudarle, pero *Ayato* no termina de fiarse de ella y la despista, acabando en una estación de metro donde se encuentra un misterioso templo alienígena en el que descansa un enorme huevo; de pronto, una sinfonía procedente de *Reika Mishima* hace que del huevo aparezca un gigantesco mecha llamado *RahXephon* (de ahí el título de la serie XD), el cual absorberá a *Ayato* hasta su interior. Con la ayuda de *Haruka*, *Ayato* escapa de Tokyo en el *RahXephon* y por fin se entera de lo que está pasando en realidad: los alienígenas, llamados *Mu*, han capturado Tokyo convirtiéndola en su base de operaciones y la han aislado completamente del resto del mundo; han construido una gran cúpula para prevenir ataques externos y dentro de esta los años pasan mucho más despacio que en el exterior, por ejemplo siendo dentro de la cúpula el año 2015, en el exterior es el año 2027, y en él la organización de investigación TERRA (para quien trabaja *Haruka Shitow*) está estudiando alternativas para derrotar a los *Mu*, y desea la ayuda, voluntaria o no, de *Ayato* y de *RahXephon*.

Con este argumento es como se nos presenta dicha obra pero, a lo largo de la historia, sucederán multitud de acontecimientos y se nos desvelarán infinidad de puntos clave: ¿Por qué *Ayato* es el elegido para pilotar a *Rahxephon*?, ¿quién es en realidad *Reika Mishima* y de dónde viene su poder que con un canto despertó a *Rahxephon*?, ¿quiénes son y qué busca la raza Mu? Todas estas cuestiones y muchas más acontecerán a lo largo de la historia, aunque sí es cierto que también deja algunas lagunas o agujeros negros que no termina de aclarar.

En la serie podemos encontrar gran cantidad de personajes, cada uno de los cuales aporta un punto vital para que se desarrolle la historia. A continuación detallaré los principales, aunque como he dicho antes, todos aportan una porción de información valiosa para su desarrollo:
Ayato Kamina: Nacido en 1998 y con 17 años, es el protagonista principal de la serie.
Es un chico normal aficionado a la pintura que vive junto a su madre en Tokyo. Es el piloto de *Rahxephon* y combate a las fuerzas extraterrestres denominadas *Mu*.

Haruka Shitow: Nacida en 1998, *Haruka* tiene 29 años y es la Segunda Lugarteniente de la

RAHXEPHON

¿UN CALCO DE EVANGELION?

División de Inteligencia de TERRA. Llega a sentir un gran afecto hacia *Ayato*, incluso hasta el punto de querer dar la vida por él. *Haruka* se infiltra en Tokyo con la misión de proteger a *Ayato* y tiene amplios conocimientos marciales por lo que es una gran luchadora cuerpo a cuerpo.

Reika Mishima: Nacida en 1998, tiene 17 años y asiste al mismo instituto que *Ayato*. Cuando la ciudad es atacada *Reika* es la que guía a *Ayato* hacia el templo secreto de *Rahxephon*. *Reika* es un personaje bastante enigmático y misterioso que aparece esporádicamente para guiar a *Ayato* hacia su destino como piloto de *Raxhephon*.

Elvy Hadhiyat: Nacida en el año 2000 y de 27 años de edad, es una piloto de TERRA procedente de Indonesia; es una gran bebedora y pilla unos "pedos" de escándalo. Es la última inorporación de TERRA.

Jin Kunugi: Nacido en 1984 y con 43 años de edad, *Jin* es el "mandamás" de TERRA, creador del Comando de Operaciones Estratégicas. Militar que vivió en sus propias carnes la primera gran batalla contra los *Mu*, *Jin* y su barco sirven de base para *Ayato* y *Rahxephon*.

Megumi Shitow: Nacida en el año 2013 y con 14 años de edad. Está siendo entrenada para la División Táctica de Operaciones de TERRA. Es la hermana pequeña de *Haruka*, con una personalidad muy enérgica y un cierto recelo hacia su hermana mayor.

Y llegó la película: Rahxephon Tagen Hensoukyoku

Después de la serie, se creó la película que fue estrenada en el año 2003 en los cines de Japón. En ella *Haruka Shitow* se verá en la obligación de enfrentarse a *Ayato* e intentar matarlo por el bien de la humanidad, pero sus fuertes sentimientos hacia este le harán tener un gran dilema moral.

Rahxephon en viñetas

En España tenemos la suerte de que la editorial Norma ha sacado la serie en dos tomos de formato rústico con sobrecubierta de 192 páginas y a un precio de 8 euros cada tomo.

Vamos a pillarnos merchandising

Al igual que la mayoría de las series, y para aprovechar el "tirón", junto a los siete DVDs de la serie, el DVD de la película y los respectivos CDs de música, se ha sacado material adicional como **RahXephon Official Illustration Collection** (libro de ilustraciones que recoge el arte de la serie, a saber imágenes de pósters, carátulas de DVD y CDs, acetatos...) o **Rahxephon Bible** (la biblia de la serie, la guía total del mundo **Rahxephon** a todo color, guía de capítulos, guía de mechas, glosario de ilustraciones...).

Aparte, por supuesto, de toda la parafernalia habitual, con especial hincapié a las figuritas de mechas.

Rahxephon en tu Playstation2

Bandai, quien cuenta con una amplia experiencia en esto de las licencias animadas, ha sido la encargada de diseñar el juego para Playstation 2. Con el título **Rahxephon: Soukyuu Kensoukyoku** , el videojuego es un *shoot´em up* 3D. Acompañando a la edición estándar del producto, Bandai lanzará una versión de coleccionista donde se incluirán varios alicientes para los seguidores.
Lo más destacable de la edición limitada será un OVA exclusivo titulado "**RahXephon Interlude: Her and Herself/Thatness and Thereness**" de unos 15 minutos de duración y varias entrevistas a *Yutaka Izubuchi* (director) y *Akihiro Yamada* (diseñador de personajes).

El "cerebro de la bestia": Yakuta Izubuchi

Además de ser el creador del manga y director del anime de **Rahxephon**, este autor tiene en su haber multitud de colaboraciones con series y películas que han marcado historia como **Gundam**, **Patlabor** o **Record of Lodoss War**, pero como ya hablamos largo y tendido sobre él en el número anterior, lo dejamos aquí para no repetirnos.

Resolviendo

Nos encontramos ante una serie bastante interesante, con calidad técnica elevada y de esas de guión complicado. Quizá la mejor manera de definirla sea diciendo que mucha gente la compara con **Evangelion**, de manera que dependiendo de si esta os pareció una maravilla o un truño, ya sabéis más o menos si **Rahxephon** os va a gustar o no.

Jordi Nadal

KAMIKAZE KAITO JEANNE

Este shojo publicado en España gracias a la editorial Planeta hace ya algún tiempo en 13 tomos con el discutido formato de medio tomo también ha sido emitido en canales autonómicos, aunque la versión animada es muy diferente a la que nos presenta el manga.

Kamikaze Kaitô Jeanne

Fue publicada por primera vez en la revista para chicas Ribbon en 1998, ocupando un total de 7 tankoubons (tomos japos) de tal éxito que pronto se hizo una versión animada de 44 episodios. La autora, la ahora ya famosa también en España *Arina Tanemura*, tenía 20 años cuando esto pasó, convirtiéndose así en su primera publicación importante.

Entramos en la historia

Maron Kusakabe es una estudiante de secundaria como cualquier otra. Pero, aunque ella no lo sabe, realmente es la última descendiente de *Juana de Arco*. Pues bien, resulta que el rey de los demonios idea un plan para acabar con Dios y controlar a los humanos, para lo cual introduce demonios en pinturas u obras de arte, poseyendo así a la persona dueña de dicho objeto. Por este motivo, *Maron*, con la ayuda de la aprendiz de ángel *Finn* y un rosario que le dio esta, tiene que transformarse en *Kaito Jeanne* para poder capturar a los demonios que hay en dichas obras de arte. Pero, ¿cómo lo hace? Pues muy simple: los convierte en fichas de un tablero de ajedrez y cambia la pintura maligna por otro cuadro bonito (esto en el manga porque en el anime los cuadros se quedan en blanco y las obras de arte desaparecen). Las fichas de *Maron* son de color blanco, mientras que las del malo son negras (porque el rey de los demonios no se queda atrás en esto y envía a *Kaito Simbad*).

Por otra parte tenemos la vida "normal" de la protagonista. En esta, nuestra prota vive sola pues sus padres están separados (siempre mira el buzón para ver si hay carta de ellos, pero nunca hay nada). En el mismo rellano que ella vive su mejor amiga *Miyako Toudaiji*, la cual está empeñada en capturar a *Jeanne* (obviamente no sabe que *Jeanne* es su mejor amiga), en cada "robo" que hay, está ella preparada para cogerla (bueno, a ella y a *Simbad*). Las dos amigas son muy buenas gimnastas y están siempre compitiendo. También, en el piso de al lado de *Maron*, vive *Chiaki Nagoya* (quien en realidad es *Simbad*) y que es compañero de clase de nuestra protagonista y de su amiga. *Chiaki* está enamorado de *Maron*, y a su vez *Miyako* está enamorada de este. También tenemos a *Yamato Minazuki*, el delgado de la clase de los ya mencionados personajes.

Los actores de la obra

Maron kusakabe/ Kaito Jeanne: Es una estudiante de instituto. Tiene 16 años, vive sola pues sus padres están separados, y es muy buena en gimnasia rítmica. Pero nadie sabe, excepto *Finn* y *Chiaki*, que ella es en realidad *Kaito Jeanne*, una "ladrona" muy buscada por la policía, aunque realmente lo que hace es salvar al mundo capturando los demonios que hay escondidos en las obras de arte. Captura a estos seres con una chincheta blanca, la cual se convierte en una pieza de ajedrez. *Maron* es la reencarnación de *Juana de Arco*, y por esto es la única que puede capturar a los demonios para que el poder de Dios no se debilite.

Chiaki Nagoya/ Kaito Simbad:
Es compañero de clase de *Maron* y es su vecino. Tiene también 16 años como nuestra protagonista, y su carácter suele ser siempre alegre.
Suponemos que *Chiaki* se fue de su casa para vigilar mejor a *Maron* que en realidad es *Jeanne*, pero realmente no se sabe muy bien el porqué, ya que el chico tiene algunos problemillas en casa, así que... ¿Quién sabe? Este parece estar enamorado de *Maron*, ya que siempre deambula detrás de ella. Sin embargo, también es el enemigo de *Jeanne*, pues es un enviado del demonio e intenta ayudarlo. Pese a esto, hay que decir que salva innumerables veces a *Jeanne*, cosa algo incomprensible teniendo en cuenta que son enemigos.

Miyako Toudaiji:
Es la mejor amiga de *Maron*, y la verdad es que son como hermanas, ya que los padres de esta cuidaron a *Maron* cuando los suyos la dejaron sola. Está muy obsesionada con atrapar a *Jeanne* y convertirse en una inspectora de policía como su padre, al cual controla como quiere, pues más bien es ella quien dirige las operaciones para "cazar" a *Jeanne*. Hay veces que hasta ha llegado a pensar que *Maron* es *Jeanne*, aunque se desentenderá fácilmente de esa idea. *Miyako* está enamorada de *Chiaki*, aunque este no le hace mucho caso.

Yamato Minazuki:
Es el delegado de la clase de *Maron*, *Miyako* y *Chiaki*, y también está locamente enamorado de la primera. Es optimista en ese tema, pero la verdad es que *Maron* no le hace mucho caso y siempre acaba mal. En el manga, un demonio lo posee por que tiene un espíritu débil, y después de que *Jeanne* lo libere del demonio, este pasa de ser el gafotas amargado que siempre había sido a ser un chico de lo más normal.

Finn Fisshu:
Es una aprendiz de ángel que acompaña a *Maron* para conseguir cumplir su misión y poder ser un ángel con todas las de la ley. Es la encargada de darle a *Maron* el rosario que necesita para transformarse en *Kaito Jeanne*. *Finn* casi siempre es la que detecta dónde se encuentran los demonios escondidos en bellas obras de arte. Vive con *Maron* y por las noches la acompaña cuando se convierte en *Jeanne*. Parece que *Finn* conoce a *Acces*, el ángel negro compañero de *Simbad*, y este parece estar enamorado de ella, pero no le hace demasiado caso y siempre lo regaña.

Cambios del papel a la pequeña pantalla

Pues bien, para quien no se haya leído el manga y sólo haya visto el anime (o a la inversa) hay que decir que estos son muy diferentes, sobre todo el final de ambos. Pero vayamos por partes...

En el manga, los demonios sólo poseen cuadros, cosa que en el anime no ocurre, y la manera de poseer a la gente también es distinta. Además, el final del anime es algo decepcionante (no, no lo destriparé, pero a mi parecer es más bonito el del manga ^ ^). En la segunda temporada aparece *Noin* y su amiga demonio, dos personajes que quieren debilitar a *Jeanne*, cosa que en el manga no es así, pues *Noin* no es tan "malo". Y por último la chica que va siempre a su lado en el anime no aparece por ningún lado en la versión en papel.

La autora

Nacida el 12 de marzo de 1978 en la prefectura de Adachi, *Arina Tanemura* tiene, aparte de **Kamikaze Kaito Jeanne**, otros mangas publicados en nuestro país como es el caso de **ION** y **Time Stranger Kyoko**.
Y estamos esperando que termine su último trabajo, **Full Moon wo Sagashite**, para que lo publiquen aquí de la mano de Planeta deAgostini.

Merchandising y música

De esta obra podemos encontrar lo típico: muñecas, peluches, bolsas, pegatinas, calendarios, cartas y un largo etcétera. Aunque en nuestro país es algo difícil de encontrar, si buscáis bien algo encontrareis seguro ;) De momento en el CD van algunas fotos para que veáis todo lo que podéis encontrar por aquí.

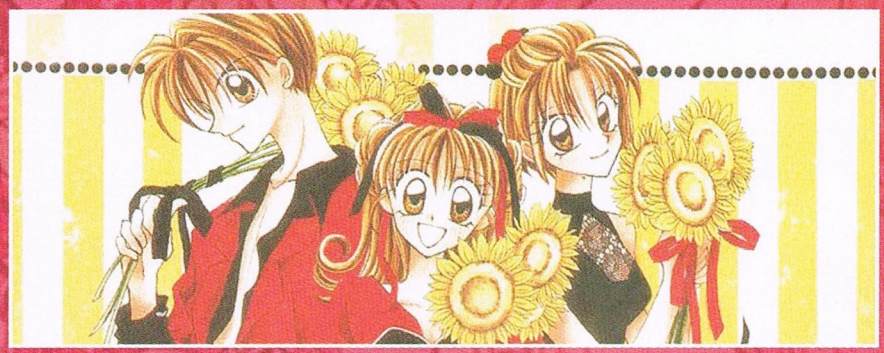
En cuanto a la música (que por cierto está muy bien, al menos lo que yo he escuchado) existen varios CDs y en algunos sitios sé que los venden, pero la verdad es que cuesta encontrarlos.

Jague Mate

Bueno, y que yo sepa no me dejo nada por decir (de todas formas, si os ha sabido a poco recordad que en el número 41 de esta misma revista ya se comentó la serie, así como las también de *Arina* **Time Stranger Kyoko** e **ION**), sólo añadir que la serie no está nada mal, la trama no es aburrida, aunque quizás algo repetitiva (típico en series de magical girls) y la calidad del dibujo es bastante buena.

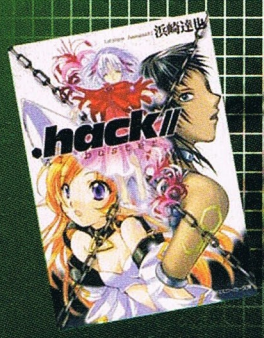
Por ultimo dedicar este articulo a mi compañera *Azukys*, que me ha ayudado mucho.

YuNiTA



.hack

NIÑO, DEJA YA EL ORDENADOR



Llega por fin a España (de manera legal) una porción del conocido .Hack Project, una serie-universo ideal para darte cuenta de lo atrasado que estás en cuestión de nuevas tecnologías...

Corrían los finales de los 70, principios de los 80, cuando en España comenzaron a aparecer extrañas visitantes en los salones de juego, las primeras máquinas de arcade (llamadas "maquinitas" por aquel entonces). Boleras y baretos compartían sus tragaperras con la melodía del **Pac-Man** o los disparos del **Gálaga**; y los alucinados críos de la época no parábamos de dar la tabarra a padres y abuelos para que nos soltaran una gorda moneda de diez duros que era lo único que hacía falta para evitar una invasión extraterrestre o zamparte todo los puntitos del dichoso laberinto. El inventito dio su fruto, y no tardaron en comenzar a proliferar como setas después de la lluvia los salones recreativos que ofrecían horas de diversión a los más adinerados, y minutos de frustración a aquellos pobretones que nos apalancábamos en el lateral de las cajoneras a repetir nuestra eterna canción: "¿te la paso?"(suerte que el precio bajó a "cinco pavos"). El tiempo trajo miles de títulos, **Double Dragon**, **1942**, **Gun Smoke**, **Shadow Warrior**, **Out Run**... Poco nos importaba a nosotros quién pudiera ser *Yu Suzuki*, o que el **Last Battle** fuera el nombre americano de **Hokuto no Ken**. Éramos felices, y nuestra felicidad aumentó con la iniciativa de las recreativas de andar por casa. La **Atari** abrió la veda, sentando a la mesa a papis "progres" y niños con peinado de tazón. Y el **Spectrum** con su *Basic* inició la carrera de los ordenadores pensados para la diversión doméstica, mejorando al viejo **Dragon** y sus pobres intentos. La carrera aumentó, se hizo intensa, y en apenas dos décadas, dieron el fruto que es el pan nuestro de nuestros días: Las potentes consolas que nos hacen soñar, los actuales ordenadores con los que hacer una película 3D es sólo cuestión de tiempo y ganas, y el omnipresente internet.

Visto lo visto, el argumento de **.Hack**, que en las fechas pasadas sería una ciencia ficción digna de *Clarke* o *Scott Card*, a día de hoy es tan sólo la historia de la vida de los participantes de un juego en red. Cachis, cómo pasa el tiempo...

Entonces... ¿De qué va?

La historia comienza con la aparición del virus *Pluto Kiss* en Diciembre del 2005 que, saltándose todas las medidas de seguridad, causa un bloqueo completo de toda la red de internet provocando daños irreparables en los sistemas informáticos de todo el planeta, con mayor índice catastrófico en Estados Unidos. El acceso libre a internet queda totalmente restringido hasta la aparición de *ALTIMIT*, un sistema operativo resistente a los efectos dañinos del *Pluto Kiss*. Con la aparición del nuevo sistema operativo la compañía saca *The World*, el primer juego de rol interactivo multijugador compatible con *ALTIMIT*, y el único en dos años de privación (algo así como **Ragnarok On Line**, pero sin la presencia de molestos dibujantes españoles XP).

The World se configura como un entorno virtual real en el que los jugadores llevan a cabo las acciones e interactúan entre ellos, guardando la privacidad, pero haciendo alusiones a la realidad, con lo que el contacto con el mundo real no se pierde en ningún momento (las menciones de *Shugo* a su compañero de clase o a su hermana *Lena* en el manga; o las constantes alusiones de *Bear* a su rular por los foros en el anime), al contrario de lo que sucede en otras obras del mismo talante, a destacar la magnífica **Tron**. Este contacto con la realidad se hace especialmente notable en su modo videojuego, en el que se supone que tú eres el personaje (a ver quién pierde contacto con la realidad cuando tienes a la sobrinilla al lado pidiéndote que le pongas el **FoxKid**).

Fuera de esta línea argumental, de este *The World*, la historia va cambiando de personajes. Cada formato se configura como una historia diferente con un hilo argumental ajeno al resto, y pueden ser disfrutadas por separado, si bien resulta recomendable ver con anterioridad la primera temporada del anime: **.Hack// Sign**, por ser una buena introducción.

¿Pero qué es .Hack?

.Hack no es un manga o un anime, ni tampoco un OVA ni un videojuego. Entendámonos, sí lo es, pero es más complicado que todo eso. Cada obra por separado forma parte del **.Hack project**, un ambicioso proyecto comercial de Bandai que no tiene nada que envidiar a **Pokémon** y que nos habla de las aventuras que suceden en *The world*, en cuatro formatos diferentes: Manga, anime, videojuego y OVA, cada uno de ellos con sus propios personajes y sus inquietudes. La cosa se estructura más o menos así:

.Hack en la tele

El anime cuenta como autor y diseñador de personajes con la figura de *Yoshiyuki Sadamoto* (colaborador habitual de Gainax) y con *Koichi*

Copyright: Project.Hack 2002

Mashimo (**Dominion Tank Police**, **Irresponsible Captain Tylor**, **Noir**...) como director. Consta de dos temporadas a día de hoy, **.Hack//Sign**, de 26 episodios, que narra el inicio de *The World* y las correrías de *Tsukasa*, un muchacho introvertido que se halla encerrado en el juego y es incapaz de desconectarse; y **Hack//Dusk** (realmente la tercera parte de la historia, pues es posterior al OVA) de 12 episodios, que adapta al anime la historia que narra el manga: Las aventuras de *Lena* y su hermano *Shugo*, el cual se ve arrastrado a *The World*, cuatro años después de los incidentes narrados en la primera parte. La historia se encadena al llevar los dos hermanos los atavíos y avatares de los *Hackers*, personajes míticos que hacen su aparición en los videojuegos: *Kite* y *Black Rose* (con lo que el bueno de *Sadamoto* se ahorra los diseños de otros dos personajes, aunque en esta entrega aparecen más jovencitos).

La animación es más que correcta, con unas tonalidades que recuerdan bastante a las animaciones de los RPG de Square y un movimiento suave y apropiado. Las melodías se dejan escuchar, y ayudan a crear esa ambientación de RPG que se busca en todo momento.

.Hack versión OVA

Entre las dos temporadas de anime de **.Hack**, se sitúan los cuatro episodios del OVA: **.Hack//Liminality** (**Lamination, Malignant Mutation, Erosion Pollution** y **Absolute Encirclement**). Este se configura como un episodio un tanto ajeno a la mecánica habitual, al tratar la historia desde el punto de vista del mundo real. *Junichiro Tokuoka*, ex trabajador de la compañía programadora de *The World*, comienza a investigar una serie de extraños sucesos que dan como resultado que un grupo de jugadores hayan caído en coma de forma repentina e inexplicable.

Para los OVAs se ha contado con la colaboración del staff de **Hack//Sign**, y curiosamente no está a la venta, sino que vienen incluidos con las cuatro entregas del videojuego para la consola negra de Sony. Es un contrapunto curioso a la obra, y le otorga una madurez distinta, muy elaborada. Amén de reincidir en la cuidada animación y el estudiado ambiente.

.Hack en la consola

La saga comienza con **.Hack//Infection** y continúa con **.Hack//Mutation**, **.Hack//Outbreak** y **.Hack//Quarantine.** En ella nos ponemos en el papel de *Kite*, un joven jugador que ha entrado en *The World* aconsejado por su amigo, *Orca*, en el peor momento posible, ya que parece que han surgido unos problemas que hacen que los enemigos sean cada vez más fuertes y poderosos y los jugadores no puedan avanzar de nivel. En el transcurso del juego aparece un *item* llamado "*Twilights from Aura*", con el cual su poseedor es capaz de rescribir el código de *The World* en su propio beneficio (vaya, ¿de qué me suena a mí esto?). El juego en sí está pensado para dar la sensación de ser un videojuego on-line, si bien se juega totalmente off-line. Todos los personajes que vayamos conociendo nos irán enviando e-mails y hablarán entre ellos como si realmente fueran personajes reales, a la vez que la estructura del juego sigue los esquemas de los juegos on line: Un vasto mundo por explorar y muchas personas para negociar. Lo cierto es que este sistema o te encanta o te deja frío. Resulta muy frustrante recibir mensajes que realmente no puedes responder o hablar con un personaje que sabes que no entiende ni jota fuera de su IA.

En cuanto a la parte jugable, es quizá lo peor de todo el proyecto. Es el típico explora-pilla-y-mata (y de vez en cuando habla) con una gráfica ajustadita y sin demasiados alardes técnicos. Para colmo, la interactividad con el escenario y el número de acciones a realizar es irrisoria, con lo que comparado con el *The World* que nos presenta el resto de la obra no se puede evitar un leve sentimiento de frustración. Así que, una vez más, se repite la historia: Si eres un friki de la serie, el juego te traerá de cabeza; pero si eres de esos que no soportan echarle horas a un juego, o la serie ni fu ni fá, el juego puede parecerte lento, aburridillo, y espesito.

.Hack. El manga

Tatsuya Hamazaki como autor y *Rei Izumi* como dibujante son los culpables de la última (por ahora) parte de **.Hack**. La historia narra el vagar de *Shugo* y su hermana *Lena* por *The World*, enfundado en los avatares de *Kite* y *Black Rose* (personajes de los videojuegos). Nada más empezar a jugar, *Shugo* es derrotado en un combate y *Aura* (sí, ella otra vez) le entrega un extraño brazalete muy poderoso a la vez que lo resucita. A partir de ahí comienzan las aventuras de los dos hermanos, que sin comerlo ni beberlo se ven liados en la trama ideada por uno de los administradores. El manga está siendo editado en España por Norma Editorial en formato tomo, en rústica con sobrecubiertas, y consta de dos volúmenes (aunque dado la pasta que está produciendo el proyecto, no sería de extrañar que la cosa aumentara). El dibujo de *Izumi* es preciosista y bastante claro, con un estilo que no acaba de entrar de lleno en los campos del *shôjo* ni del *shônen*, mezclando aspectos de ambos tales como los ojos *shôjo* con la anatomía tirando a *shônen*.En cuanto a la historia, está bien narrada, con un ritmo rápido pero no frenético, bastantes gags, y una magnífica precisión psicológica de la personalidad de los protagonistas.

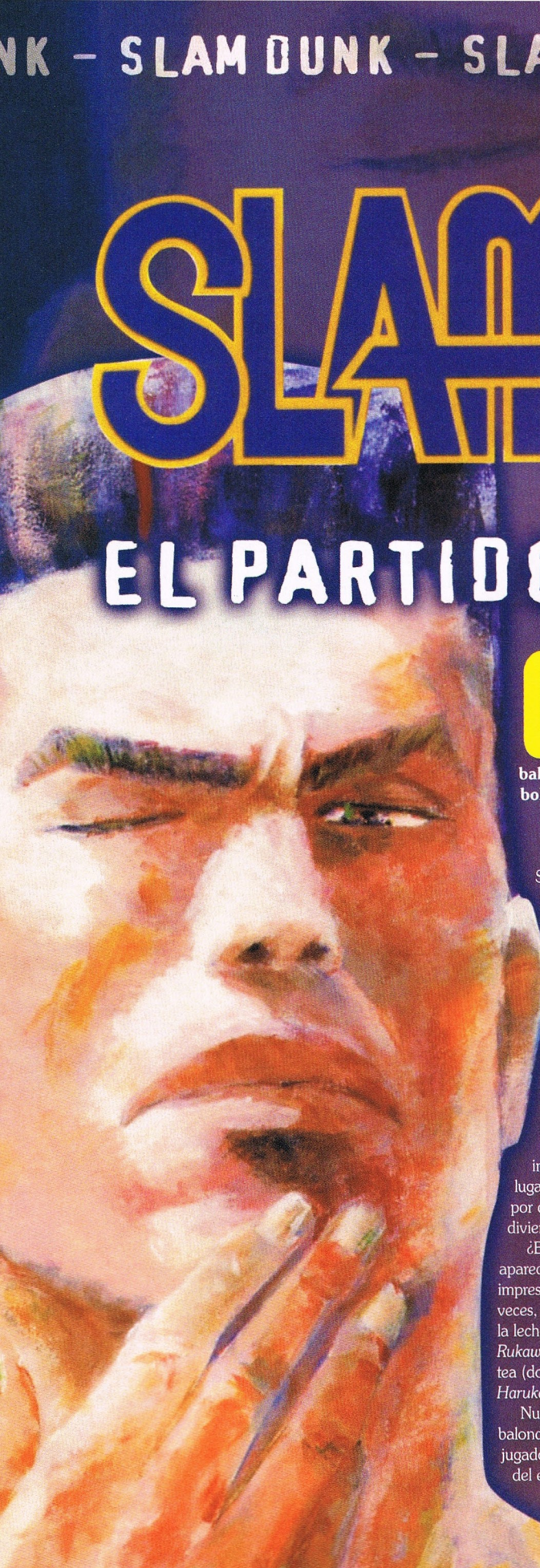
En resumen

.Hack es una de esas obras-universo en las que las historias se van entrelazando y se puede estirar y estirar sin que los personajes sufran el desgaste al ser modificado de una obra a otra. Como conjunto resulta más que interesante, y quitando quizá el hecho de que resulta un tanto inexplicable que ponerte un casco virtual te permita correr y pelear en un videojuego como si fuera la vida real; lo cierto es que es un producto de calidad. Además, si te atrae, estás de enhorabuena, porque con **.Hack** tienes para rato.

Rafa del Río

SLAM DUNK

EL PARTIDO VA A EMPEZAR



Cuando llega una serie deportiva a España, todo el mundo piensa que tiene que ser de fútbol o no triunfará. Sin embargo, varios ejemplos nos han demostrado que si la serie es buena deportes tan extraños aquí como el béisbol pueden triunfar. Así que si sumamos una serie deportiva que para empezar es buena y que para terminar va sobre baloncesto, el que quizá sea el segundo deporte en España (tras lógicamente el fútbol), concluimos que no es raro que Slam Dunk haya triunfado en nuestro país...

Series deportivas las hay montones: fútbol, béisbol, judo... Ahora le llega al turno al baloncesto con la mejor serie que se ha hecho sobre este deporte (con todo el respeto hacía **Chicho Terremoto**), y quizás una de las mejores que se ha realizado dentro de este género.

Sin embargo, **Slam Dunk** es mucho más que una mera serie deportiva. Aquí no encontraréis al prototipo de protagonista que es un genio del baloncesto (aunque él mismo se defina así). Tampoco hallaréis partidos eternos ni jugadas increíbles con nombres rimbombantes (y el campo de juego tiene unas dimensiones aceptables). Sí encontraréis en cambio unas buenas dosis de buen baloncesto, emoción, realismo, personajes con carisma y situaciones cómicas. ¿Estáis preparados para asistir a las peripecias del gran *Hanamichi*?

El genio del baloncesto

Las cosas no le podrían ir peor a *Hanamichi Sakuragi*. Acaba de finalizar el primer ciclo en el instituto (consta de seis años repartidos en dos ciclos, como la ESO y el Bachillerato sólo que en lugar de ser 4 y 2 años son 3 y 3) y ya tiene en su haber un desgraciado récord: ha sido rechazado por cincuenta chicas, la última por un chico que juega al baloncesto. Y mientras sus amigo se divierten viendo cómo *Hanamichi* es rechazado una y otra vez (para esos están los amigos, ¿no?).

¿Empezará el segundo ciclo en el instituto Shohoku con más suerte? Es en ese instante cuando aparece delante de *Hanamichi Haruko Akagi*, una chica loca por el baloncesto. *Haruko* se queda impresionada por la altura de *Hanamichi* y le pregunta si juega al baloncesto. Sin pensárselo dos veces, este le responde que es un gran deportista. Pero cuando ya se estaba montando el cuento de la lechera *Hanamichi* descubre que *Haruko* está enamorada de un gran jugador de baloncesto, *Kaede Rukawa*, y para su desgracia, *Rukawa* estudia en ese mismo instituto. Su primer encuentro en la azotea (donde se ha organizado una pelea) ya presagia la gran rivalidad que habrá entre ellos, y además, *Haruko* le dice que lo odia porque ha pegado a *Rukawa*.

Nuestro héroe se vuelve a hundir. Es entonces cuando se topa con miembros del equipo de baloncesto. Después de las palabras de *Haruko*, lo que más odia es el baloncesto y cuando ve a los jugadores pierde los estribos, pero es retenido por un tipo enorme que se descubre como el capitán del equipo. ¡Desastre! Los dos acaban enfrentándose en un duelo en el campo de juego porque *Hanamichi* se ha burlado del baloncesto y eso el capitán no lo puede tolerar. Con suerte y sus cualidades físicas, *Hanamichi* vence para descubrir que se ha enfrentado al hermano de *Haruko*: *Takenori Akagi*, al que desde ese momento apoda

LAM DUNK - SLAM DUNK - SLAM DUNK - SL

como "Gori" por su apariencia simiesca. Además, descubre que *Haruko* no está enfadada con él (hay que ver qué ingenuos llegan a ser los dos).

A *Hanamichi* no lo para ni un tren cuando se propone algo, así que decide apuntarse al equipo de baloncesto para que *Haruko* se fije en él. Pero vamos, *Hanamichi* no es *Óliver* ni *Benji* y se ha pasado la vida con sus amigotes dándose de mamporros por ahí, de manera que si bien se define como genio del baloncesto (con su modestia habitual), no sabe ni botar la pelota y menos se entera de lo que es una falta personal (menudas arma con su camorrismo) o un tiro libre. Por tanto, le va a costar lo suyo llamar la atención de juego de *Haruko*, pues además *Rukawa* se ha inscrito en el equipo y él sí que es un excelente jugador que lleva toda su vida jugando. ¿Podrá el Shohoku llegar a buen puerto con estos dos energúmenos?

A partir de aquí empieza el duro entrenamiento. Aunque para un genio eso es coser y cantar. O eso cree él. Así que ya os hacéis una idea, y es normal que en el primer partido de entrenamiento contra el instituto Ryonan se quede paralizado por los nervios, pese a lo cual consigue ser el elemento desconcertante. Ese partido que además sirve para ver las carencias que todavía tiene el equipo, que se suplirán con la incorporación de nuevos jugadores hasta formar el quinteto inicial, pues este año el Shohoku tiene una meta: clasificarse para el campeonato nacional. Para ello, antes tienen que vencer al resto de institutos de la prefectura de Kanagawa en el campeonato intercolegial. ¿Lo conseguirán?

Y con el número...

Una buena serie no sería tal sin un buen elenco de personajes, y eso es algo que en las obras de *Takehiko Inoue* no falta nunca. **Slam Dunk** se centra en la evolución de *Hanamichi* pero no lo va a hacer solo. Aquí tenéis a las estrellas:

Hanamichi Sakuragi: 1,88 cm. Primero. Nuestro protagonista es un jugador imprevisible con una energía desbordante. Aunque su actuación en los partidos deja mucho que desear con sus desastrosos pases y sus intentos de lucimiento personal como genio que es (a veces se tiene bien merecidos las collejas de *Takenori Akagi*), su contribución al equipo va haciéndose más importante. En un principio, empieza a jugar por *Haruko*, pero poco a poco empieza a cambiar su motivación. Además un elemento que destaca en su físico es el color rojo de su pelo.

Kaede Rukawa:
1,87cm. Primero. *Rukawa* sólo piensa en el baloncesto y en dormir. Ya en el primer ciclo del instituto fue elegido mejor jugador (MVP) de la liga. Algunas de sus jugadas son dignas de la NBA y tiene todos los puntos para convertirse en el novato del campeonato intercolegial. Es un chico de pocas palabras y muchas de ellas son para insultar a *Hanamichi*.

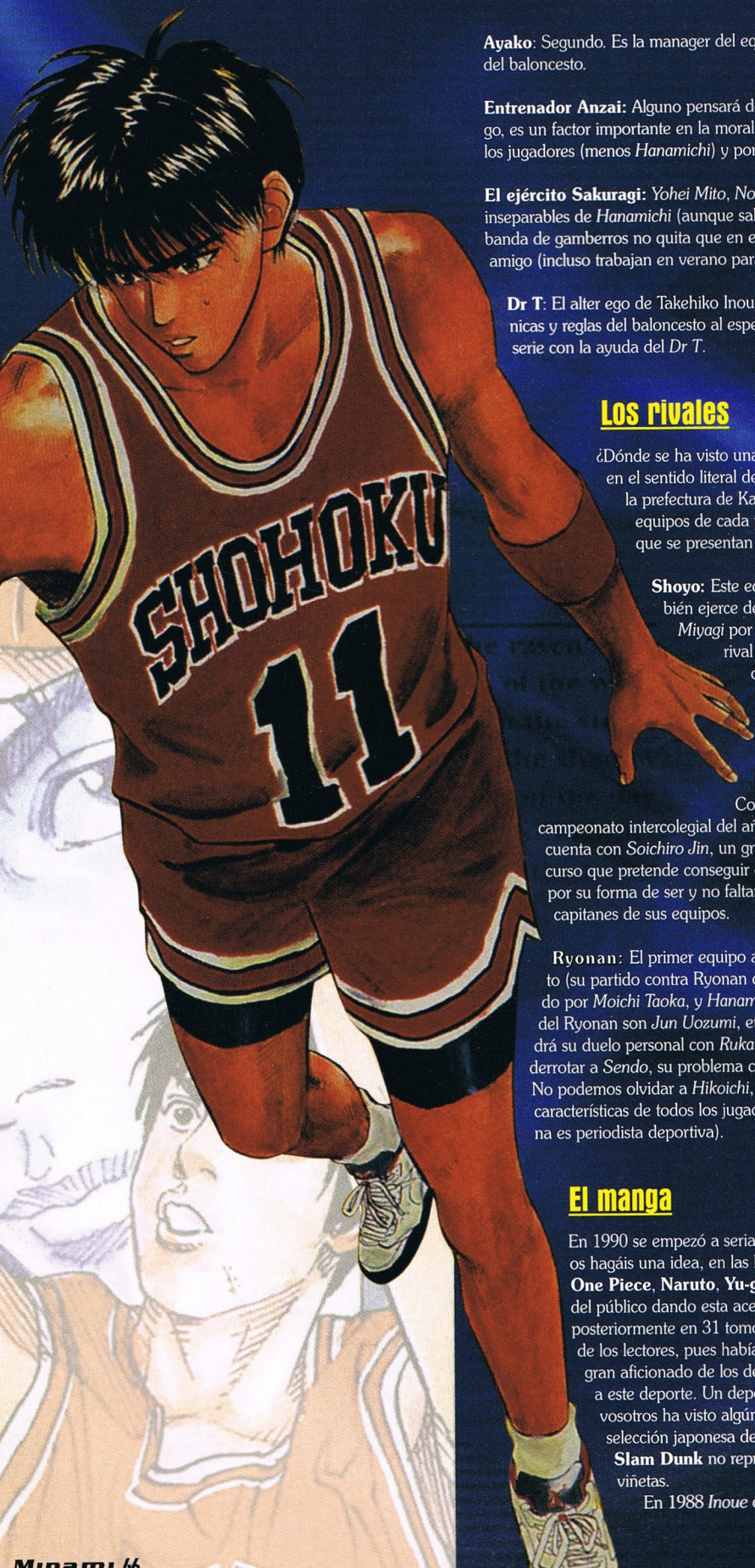
Takenori Akagi:
1,97 cm. Tercero. El capitán del equipo es un gran pívot debido a su envergadura. Su famoso "gorila dunk", sus tapones y rebotes lo hacen difícil de batir.

Ryota Miyagi:
1,68 cm. Segundo. Pese a su estatura, *Miyagi* es un jugador muy hábil que se caracteriza por sus pases que le convierten en uno de los mejores bases de Kanagawa. Aunque en un principio tiene un encuentro accidentado con *Hanamichi*, enseguida hacen buenas migas, entre otras cosas porque en el tema amoroso son casi almas gemelas. *Miyagi* está enamorado de *Ayako* y como *Hanamichi* pierde la cabeza cuando esta le presta atención.

Hisashi Mitsui:
1,84 cm. Tercero. *Mitui* es el último en incorporarse al equipo. En el primer ciclo del instituto había llegado a ser MVP, pero una lesión lo llevó a abandonar el baloncesto. Finalmente, su respeto hacia el entrenador *Anzai* lo acaba arrastrando de nuevo al equipo. Los dos años de "ociosidad" le pasan factura (sobre todo en su partido contra Shoyo), pero su capacidad de tiro sigue siendo infalible (es, obviamente, el alero).

Kogure Kiminobu:
1,78 cm. Tercero. El subcapitán del equipo comparte desde siempre el sueño de *Akagi*. Pese a que su calidad como jugador no llega al nivel de sus compañeros, moralmente es un gran puntal del equipo y no deja de animar a *Hanamichi* en todo momento. Uno acaba por cogerle cariño.

Haruko Akagi:
Primero. La pasión por el baloncesto de *Haruko* viene de la admiración que siente por su hermano y por *Rukawa*, del que está enamorada (aunque *Rukawa* pasa completamente de ella y de todo el mundo en general). Admira a *Hanamichi* por sus condiciones para jugar al baloncesto y por el esfuerzo que este pone. A veces parece que no se entera de nada y como dice *Yohei Mito* debe ser un poco lenta.



Ayako: Segundo. Es la manager del equipo y la encargada de enseñar a *Hanamichi* las nociones básicas del baloncesto.

Entrenador Anzai: Alguno pensará después de verlo que qué demonios hace en el equipo. Sin embargo, es un factor importante en la moral y cohesión del equipo. Es muy admirado y respetado por todos los jugadores (menos *Hanamichi*) y por sus rivales.

El ejército Sakuragi: *Yohei Mito*, *Nozomi Takamiya*, *Yuji Ookusu* y *Chuichiro Noma* son los amigos inseparables de *Hanamichi* (aunque salvo *Yohei*, los demás suelen ser tratados de "etc"). Su aspecto de banda de gamberros no quita que en el fondo sean muy buena gente y que estén siempre al lado de su amigo (incluso trabajan en verano para conseguir entradas para ir a ver jugar a *Hanamichi*).

Dr T: El alter ego de Takehiko Inoue es un personaje Super Deformed. Su función es explicar las técnicas y reglas del baloncesto al espectador. No tienes que saber de baloncesto para poder seguir la serie con la ayuda del *Dr T*.

Los rivales

¿Dónde se ha visto una buena serie deportiva sin unos rivales de altura (y en este caso en el sentido literal de la palabra)? El Shohoku tendrá que enfrentarse a los equipos de la prefectura de Kanagawa para poder competir en el campeonato nacional (sólo dos equipos de cada prefectura pueden acceder al campeonato). Tres son los equipos que se presentan como rivales directos del Shohoku: Ryonan, Shoyo y Kainan.

Shoyo: Este equipo tiene a uno de los mejores bases de la prefectura (que también ejerce de entrenador): *Kenji Fujima*, que se convierte en el rival natural de *Miyagi* por el título de mejor base de Kanagawa. Por su parte, *Mitsui* tiene su rival en *Kazushi Hasegawa* en los triples. Además, para *Mitsui* el partido contra Shoyo significa su vuelta a los campos de juego después de dos años. Para completar el potencial del Shoyo nos encontramos con uno de los pivots más altos de Kanagawa: *Toru Hanagata*.

Kainan: El gran rival a batir por todos los equipos de Kanagawa. Con su capitán, *Shinichi Maki*, fueron los primeros clasificados del campeonato intercolegial del año pasado y presumen de no perder nunca. Además, el equipo cuenta con *Soichiro Jin*, un gran tirador de triples, y *Nobunaga Kiyota*, un estudiante de primer curso que pretende conseguir el título de mejor novato. *Nobunaga* se parece mucho a *Sakuragi* por su forma de ser y no faltarán los enfrentamientos entre ambos ante la desesperación de los capitanes de sus equipos.

Ryonan: El primer equipo al que se enfrenta el Shohoku será su rival hasta el último momento (su partido contra Ryonan decidirá su pase al campeonato nacional). El equipo está entrenado por *Moichi Taoka*, y *Hanamichi* va a ser su pesadilla personal en el campo. Las dos estrellas del Ryonan son *Jun Uozumi*, eterno rival de *Akagi*, y *Akira Sendo*, un increíble jugador que tendrá su duelo personal con *Rukawa*. Aunque *Hanamichi* se empeña en decir que será él quien logre derrotar a *Sendo*, su problema contra Ryonan será derrotar a *Kicho Fukuda*.
No podemos olvidar a *Hikoichi*, un jugador de primer curso que se dedica a tomar nota de las características de todos los jugadores del campeonato (debe ser algo de familia porque su hermana es periodista deportiva).

El manga

En 1990 se empezó a serializar en *Weekly Shonen Jump* el manga de **Slam Dunk**. Para que os hagáis una idea, en las hojas de esta revista de *Shueisha* se han publicado **Dragon Ball**, **One Piece**, **Naruto**, **Yu-gi-oh!** o **Yu Yu Hakusho**. Enseguida el manga se ganó el favor del público dando esta aceptación como resultado que se publicase hasta 1996 y se recogiese posteriormente en 31 tomos. *Takehiko Inoue* debió de sentirse muy satisfecho de la reacción de los lectores, pues había conseguido transmitirles su pasión por el baloncesto. *Inoue* es un gran aficionado de los deportes y lo demostró dedicando su primer manga de envergadura a este deporte. Un deporte que no goza de una gran popularidad en Japón. ¿O alguno de vosotros ha visto algún jugador japonés en la NBA? Antes me veríais jugar a mí. La selección japonesa de baloncesto es patética (pobres, seguro que se esfuerzan). Pero **Slam Dunk** no representaba su primer intento de plasmar el mundo del baloncesto en viñetas.

En 1988 *Inoue* conseguía el premio Tezuka con su primera obra como mangaka:

Kaede Purple. Y su carrera no podía empezar de mejor forma, pues después de recibir el premio pasó a trabajar diez meses como ayudante de *Tsukasa Hojo* (**City Hunter**, **Family Compo**). También, antes de empezar a publicar **Slam Dunk**, realizó en 1989 los dos tomos de **Chameleon Jail**.

El manga de **Slam Dunk** posee unos buenos diseños de personajes además de un buen guión que está llevado de forma fluida y amena. Además la evolución del dibujo a lo largo de los 31 tomos es destacable, y si miramos los primeros trabajos de *Inoue* como **Kaede Purple** o **Chameleon Jail** comprobamos cómo el dibujo ha mejorado y en los últimos tomos de **Slam Dunk** se acerca a la perfección que posteriormente vemos en **Vagabond**.

La versión española nos ha llegado de mano de Ivrea, lo que ya es sinónimo de calidad a buen precio. La traducción y adaptación es bastante buena, salvo unos pequeños errores al principio propiciados por la poca idea de los japos en baloncesto y la manía de *Inoue* de usar los miles de nombres que los yankis dan para todo tipo de acción y jugada en la NBA y que se solventaron con la ayuda en la adaptación de dos jugadores profesionales. Sentido de lectura oriental, las onomatopeyas originales, sobrecubiertas, y las siempre prácticas aclaraciones al final, aunque en esta serie son realmente pocas las cosas que necesitan ser explicadas...

El Anime

Ante el éxito del manga de *Takehiko Inoue*, la Toei decidió hacer una serie de animación, emitiéndose el primer capítulo de **Slam Dunk** el 16 de octubre de 1993 y el último el 23 de marzo de 1996 (con un total de 101 episodios). Aunque en realidad este último capítulo no se trata, ni mucho menos, del final de **Slam Dunk**, ya que la animación finalizaba en el tomo 22 del manga (justo antes del campeonato nacional) dejando a los fans de la serie a la espera de una continuación animada que nunca llegó. El final abierto del manga, si tenemos en cuenta que la serie se limita a mostrarnos el primer curso en el equipo de baloncesto de *Hanamichi* y *Rukawa*, ha hecho que se haya hablado en diversas ocasiones de una posible segunda parte de **Slam Dunk**, pero *Takehiko Inoue* siempre ha declarado que no tiene la intención de continuar la serie. Pero quién sabe, poderoso caballero es don dinero, y si algún día *Takehiko* se ve apurado, puede que haga como sus colegas *Toriyama* o *Katsura* y destroce su serie a base de alargarla hasta la nausea con tal de seguir cobrando...

La serie estaba dirigida por *Nishizawa Nobutaka*, director del segundo OVA de **Crying Freeeman** y de la serie **Fly**, mientras que los diseños de personajes, muy fieles a los diseños de *Inoue*, corrían a cargo de *Sato Masaki* (**Project Arms**). En realidad, toda la serie es bastante fiel al manga (hay capítulos de relleno, claro, pero pocos y poco importantes). La animación es correcta tirando a pobre, y en algunos capítulos (sobre todo hacia el final) vemos que en ciertos fotogramas los personajes están bastante desdibujados (en una escena me costó reconocer a *Kogure* y lo hice porque llevaba gafas). Sin embargo, este aspecto negativo no afecta demasiado al conjunto de la serie, pues lo importante no es que la animación sea soberbia sino que tengamos una historia entretenida e interesante, y **Slam Dunk** gira en torno a una historia bien contada con personajes con una personalidad propia y definida y, sobre todo, con mucha adrenalina tanto en el manga como en el anime. Una vez empiezas a ver un capítulo tras otro es fácil dejarse arrastrar por la acción de los partidos y por los gags a los que sin querer da pie el pobre *Sakuragi Hanamichi*.

Poco podemos decir de la versión española pues en el momento de escribir esto aún no se ha editado/estrenado (es Selecta Visión quien la ha traído); sólo que, respecto a su emisión, de momento desgraciadamente no podrá disfrutarla más que una pequeña parte del fandom al emitirse en un canal autonómico y encima no en el idioma nacional.

Ovas

Además de los 101 capítulos de que consta la serie de animación, hay 4 OVAs de unos 40 minutos cada uno producidos también por la Toei entre 1994 y 1995. Cada OVA se centra en un partido que podemos situar entre los que se van jugando en la serie. Más que la importancia de los partidos, que son de entrenamiento en su mayo-

ría (a excepción del partido del OVA 2), estos especiales sirven para completar la caracterización de los personajes.

OVA 1: ¿Quién es Hanamichi Sakuragi?

Este primer OVA de 30 minutos nos presenta el partido entre el Shohoku y el Takezono. Cronológicamente lo podemos situar entre el partido de preparación contra Ryonan (tomos 4-6 del manga) y el comienzo del campeonato intercolegial con el equipo todavía sin *Mitsui* ni *Miyagi*. Si os fijáis bien en la primera página del manga, la chica a la que vemos rechazar a *Hanamichi* (que hace la número 50) lo hace porque dice estar enamorada de un tal *Oda* que juega en el equipo de baloncesto. Pues bien, *Hanamichi* se enfrentará en este partido a *Oda*, que ahora es novio de *Yoko* y había sido su compañero en los primeros años de secundaria. *Hanamichi* demostrará a *Oda* que no juega al baloncesto simplemente por un capricho.

OVA 2: ¡Ánimo Hanamichi!

En este segundo OVA se nos explica uno de los partidos de clasificación del campeonato intercolegial contra el equipo de Tsukubu para decidir quién de ellos se enfrentará a Shoyo. Para *Hanamichi*, además, se convierte en una especie de duelo con el novato del Tsukubu por el amor de *Haruko*. Pero primero tendrá que aprender a no cometer más faltas personales si no quiere igualarlo a su récord de rechazos amorosos.

OVA 3: La gran crisis del Shohoku

Después de su partido contra Kainan en el campeonato, la manager del equipo de Ryokufu, una escuela privada que acaba de formar un equipo de baloncesto, les ofrece jugar un partido. El entrenador *Anzai* acepta pensando en animar al Shohoku que está con la moral baja después de su partido contra Kainan (razón del cambio de look de *Hanamichi*). El partido no resultará nada fácil debido al estado de ánimo de los jugadores y al capitán del Ryokufu, *Michael Okita*, que acaba de volver de EEUU donde ha estado jugando.
¿Quién había dicho que *Kogure* no aporta nada al equipo?

OVA 4: El ardiente verano de Hanamichi y Rukawa

Este OVA pretende mostrarnos que *Rukawa* no es tan frío como parece y no pasa de todos completamente (¿o sí?). *Mizumasa Ichiro* es el capitán del Tomigaka, el equipo donde jugaba *Rukawa* antes de entrar en la secundaria alta. *Ichiro* admira a *Rukawa* y sueña con entrar en el equipo del Shohoku y poder ganar junto a *Rukawa* el campeonato nacional. Su sueño se desvanece por una lesión en la rodilla que lo va a apartar de los campos de juego. Pero *Akane*, su hermana, quiere que su hermano cumpla su sueño de jugar con *Rukawa* y para ello pide a *Haruko* que le permitan jugar un partido de entrenamiento. *Akagi* acepta que *Ichiro* juegue con ellos pero *Rukawa* pide no jugar en el mismo equipo y se muestra frío y distante con su antiguo compañero (comportamiento del todo normal en *Rukawa*).
Quizás el mejor y más emotivo de todos los OVAs. En cierto sentido, recuerda a otro de los mangas de *Inoue*: **Real.**

Banda Sonora

La música de la serie está compuesta por *Takanori Masuda* y las canciones están interpretadas por grupos como *Baad*, *Zard*, *Wands* o *Manish*. En total se pueden encontrar unos 7 CDs: dos de ellos contienen la banda sonora, mientras que otros dos son simplemente recopilaciones de lo mejor de la partitura y un tercero es una recopilación de openings y endings de la serie. Por cierto, los endings y openings son realmente buenos e ideales para convertirse en piezas habituales en los karaokes de salones y jornadas ^_^.

CDs

TV Animation Slam Dunk Original Soundtrack: Al ser el primer CD en aparecer contiene el primer opening y ending y los temas dedicados *Hanamichi*, *Rukawa* y *Akagi*.
TV Animation Slam Dunk Original Soundtrack -Special TV Version-: Con 28 pistas, es quizás el CD más apropiado para aquellos que quieran escuchar la parte instrumental de la banda sonora.
Slam Dunk Original Soundtrack `95 Summer: Una versión alternativa de la banda sonora que contiene la canción "Endless Chain".
Slam Dunk Opening and Ending Theme Collection: Este CD recoge únicamente las 7 piezas vocales de la serie.
Slam Dunk Best Collection : 32 pistas recogen lo más destacado y donde encontramos todas las piezas vocales de la serie.
Slam Dunk Complete Vocal Collection: Un CD bastante completo, que además de un gran número de piezas instrumentales y los dos primeros openings y endings contiene dos versiones de "Zettai ni daremo" y otras dos versiones de "Love Song" (una interpretada por *Zyyg* y otra versión karaoke).

Los videojuegos

Como toda serie de animación que consigue cierto éxito se realizaron varios videojuegos. A día de hoy se pueden encontrar seis juegos que con un poco de suerte podréis conseguir por internet traducidos por algún aficionado (aunque lo de siempre, tened ojo y sed legales). Tres de ellos se lan-

zaron para la Super Nintendo: **Slam Dunk**, **Slam Dunk 2** y **Slam Dunk: Heat it up**. Para Gameboy aparecieron dos títulos más: **Slam Dunk** y **Slam Dunk 2**. Y para aquellos que no poseían alguna de las consolas de Nintendo, Sega lanzó un videojuego de **Slam Dunk** para la Mega Drive.

Ya os podéis imaginar el desarrollo de los videojuegos: ir jugando un partido tras otro con algunas animaciones y fragmentos de la serie entre ellos (con las limitaciones gráficas de las diferentes consolas).

Y aunque no es precisamente un juego basado en **Slam Dunk**, en 1998 apareció para la Playstation el videojuego **1on1**, para el que *Inoue* realizó los diseños de personajes (incluyendo al Dr T en él). El juego es un arcade en el que se juegan partidos uno contra uno.

Takehiko Inoue después de Slam Dunk

Una vez finalizada la publicación de **Slam Dunk**, *Inoue* no abandonó del todo el baloncesto. Su siguiente manga se tituló **Buzzer Beater**, y en él la historia giraba en torno a un equipo de baloncesto en un futuro lejano en el que *Hideyoshi*, un chaval de 14 años, es elegido para formar parte de un equipo de baloncesto que recoge a los jugadores más fuertes de la tierra para competir en la Liga Espacial (de una simple liga escolar en **Slam Dunk** pasamos a toda una liga interplanetaria). El manga consta de cuatro tomos, pero sería un gasto innecesario comprárselos, pues *Inoue* ha puesto a disposición de los lectores su manga por internet y sólo hay que teclear la dirección correcta (*www.itplanning.co.jp*) para disfrutar de ella en japonés o inglés (eso depende de vuestro dominio de una u otra lengua).

Lo más fácil para él habría sido quedarse estancado en la temática deportiva como ha ocurrido con multitud de autores que se pasan el resto de sus días escribiendo la misma historia de adolescentes enamoradizos o de samuráis, pero eso no era para él, de manera que su siguiente obra se alejaba de las canchas de juego para adentrase en la era de los samuráis. Y no cualquier samurai, sino el samurai por excelencia: el legendario *Miyamoto Musashi* (1584-1645). Basándose en la novela de *Eiji Yoshikawa* (todo un *bestseller* en su país), *Inoue* empezó en 1998 a publicar **Vagabond** en *Weekly Morning*. El manga se convirtió inmediatamente en un éxito de ventas y de crítica, y en estos momentos ha aparecido en Japón el tomo 18 y tiene toda la pinta de llegar a la magnitud de **Slam Dunk**, ya que *Inoue* ha afirmado que justo ahora acaba de presentar a todos los personajes y empezado la historia. ¿Gozará también de una versión animada? Para quien tenga curiosidad por saber más del personaje en que se basa **Vagabond** puede leer **El libro de los cinco anillos**, que escribió el mismísimo *Miyamoto Musashi*, o bien puede hacerse con la versión cinematográfica que realizó en forma de trilogía *Hiroshi Inagaki*: **El Samurai**. En la versión de *Inagaki*, *Miyamoto* estaba interpretado por el gran *Toshiro Mifune* (**Los siete samuráis**). Mientras que la película que os comento podéis encontrarla editada en español (incluso ganó el Oscar a mejor película extranjera), menos probable es que lleguéis a ver la reciente versión televisiva que se ha hecho. Esta nueva producción se ha emitido por la NHK, y en ella *Miyamoto* está interpretado por un actor de kabuki (*Shinnosuke Ichikawa*), pero lo que más llama la atención es la aparición de *Takeshi Kitano* como *Shinmen Munisai* (el padre de *Miyamoto*) y la banda sonora de *Ennio Morricone*. Aunque para conocer al personaje sólo tenéis que leer la versión manga de *Inoue* que publica Ivrea.

Pero si alguien se pensaba que *Inoue* se iba a olvidar del baloncesto está muy equivocado. Además de pasarse el día trabajando en **Vagabond** y viendo todos los partidos de la NBA (sin perderse las retransmisiones de golf, béisbol y otros deportes), tiene tiempo para trabajar en **Real**. De nuevo, nos encontramos ante un manga que gira en torno al baloncesto, pero esta vez los jugadores tienen que superar sus limitaciones físicas: Los personajes de **Real** juegan en silla de ruedas. Os podéis imaginar por la temática que este es uno de los mangas más duros y realistas de *Inoue* (casi me pongo a llorar cuando explicaba la historia de cómo uno, *Kiyoharu*, se queda sin una de sus dos piernas). Es realmente desgarrador ver cómo uno de los personajes, *Nobu Takahashi*, se despierta en un hospital y debe afrontar que ha perdido las movilidad de sus piernas. Ahora acaba de aparecer el tomo 3 en Japón.

Por otra parte, nos encontramos con diversas historias cortas como **Pierce** (1998) (donde casualmente los personajes principales se llaman *Ryota* y *Ayako*. ¿Simple coincidencia?), **Baby Face** (1992) o **Hang Time** (1993).

Decir tan sólo ya que *Inoue* tenía las cosas bastante claras desde un principio, y nunca ha perdido el control sobre sus propias series, llegando a extremos como supervisar personalmente todas las adaptaciones que de ellas se hacen en otros países.

Concluyendo

Espero no haberme extendido demasiado, pero es que se puede hablar largo y tendido de esta divertida serie y de su autor. Lo mejor que podéis hacer es descubrir vosotros mismos porque esta serie se ha convertido en una de las series mejor valoradas por los fans de medio mundo. Y a dos de ellos, *Loren* y *Andrea*, me gustaría dedicarles este artículo porque son posiblemente mi grandes rivales como fans de **Slam Dunk**.

Marta "Tinuviel" Munuera

Openings	Endings

Opening 1: "Kimi ga suki da to sakebitai" (Quiero gritar "Te quiero"), interpretado por el grupo *Baad* que también interpreta "Endless Chain", el tema del cuarto OVA.
Opening 2: "Zettai ni daremo" (Absolutamente por nadie), interpretada por el cantante del grupo *SIG*.
Ending 1: "Anate dake mitsumeteru" (Sólo tengo ojos para ti), interpretado por la cantante *Makhi Oguro*.
Ending 2: "Sekai da owaru made wa" (Hasta que el mundo llegue a su fin), corre a cargo del grupo *Wands* (sin duda, mi canción preferida).
Ending 3: "Kirameku toki ni torawarete" (Atrapado por el último momento), interpretada por el duo *Manis*.
Ending 4: "My friend", interpretado por *Zard*.

GHIBLI
POR FIN EN ESPAÑA

Cuántas veces, al levantarte y mirar por la ventana, te invade una persistente sensación de vacío? Te rodea un ambiente melancólico, que constantemente repite que a tu vida le falta algo. Algo que sabes que existe, pero no posees, algo que ansías, que anhelas pero no llega. Pero el tiempo, que todo lo puede, pone con sutileza las cosas en su sitio. Y entonces, el día menos esperado algo cambia tu vida, te encuentras en las estanterías de tu tienda favorita con las películas del Estudio Ghibli en DVD...

Océanos de tiempo

Eso es lo que para muchos ha supuesto la larga espera hasta poder disponer de una versión española en DVD de los largometrajes del afamado Estudio Ghibli:
clásicos del anime, llenos de magia, amor y buen gusto, como **La Princesa Mononoke** (**Mononoke Hime**) o **El castillo en el cielo** (**Tenku no Shiro Laputa**). Ahora llegan a nuestro país en formato digital para hacernos la vida algo más agradable a todos, tras una inmensa y muy sufrida tardanza.

Buena Vista Home Video (principalmente) es la compañía responsable de tan maravillosa noticia, que tras un acuerdo con Ghibli, por fin rompe el monopolio Disney en lo que a su distribución de largometrajes de animación en DVD se refiere. La famosa distribuidora promete hacernos llegar en un corto periodo de tiempo casi la totalidad de los largometrajes gestados por Ghibli y el genio *Hayao Miyazaki*. Y aunque les ha costado decidir el momento, arrancan con muy buen pie, con ediciones de lo más competentes y que harán justicia a todos estos títulos que, sin duda, la merecen.

Tampoco hay que olvidar que, desde hace tiempo, Jonu Media también está interesada en las películas del Estudio Ghibli; de hecho, fue la compañía que no hace mucho nos sorprendía con una flamante edición en DVD de **El Viaje de Chihiro** y no sería extraño que se interesaran por algún otro titulo que Buena Vista deje en el aire.

Selecta Visión, por su parte, también muestra interés por obras de *Miyazaki*, así que parece que empieza una edad de oro en el mercado del anime en DVD aquí en nuestro país y de hecho a día de hoy todos deberíamos poder encontrar en cualquier tienda que se precie dentro de nuestro país **El viaje de Chihiro**, **La Princesa Mononoke, Nicky la aprendiz de Bruja**, **El castillo en el cielo** y **La tumba de las luciérnagas** en DVD (y aún falta algún título emblemático como **Nausicaä del valle del viento** o **Mi vecino Totoro**). Así pues, recordemos qué nos ofrecían algunos de estos clásicos de la animación japonesa para quienes aún no los conozcan, concretamente, los recientemente distribuidos por Buena Vista (a unos precios desgraciadamente algo elevados, aunque asequibles).

La princesa Mononoke

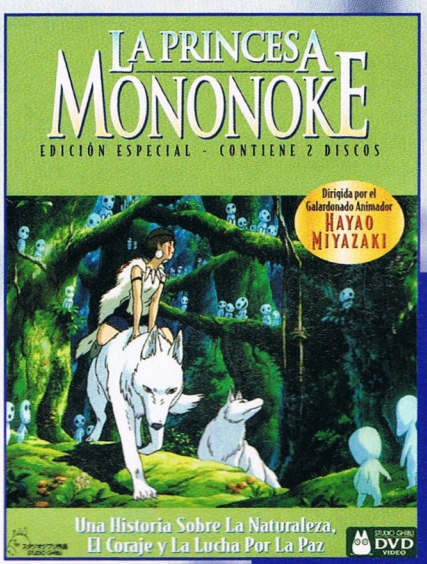
El joven príncipe *Ashitaka* derrota a una bestia sobrenatural que ha estado asolando las regiones del Este, donde habita su tribu. La lucha le deja una extraña herida imposible de curar que lo ha condenado a una muerte segura pero que, al mismo tiempo, le otorga una fuerza sobrehumana.

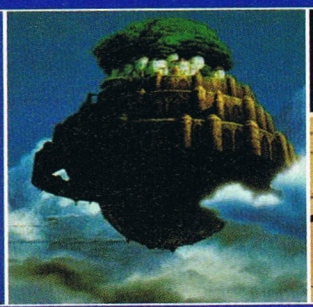
En un viaje por tierras occidentales que realiza esperando encontrar una cura para su mal halla una aldea de trabajadores del hierro liderada por *Lady Eboshi*, la cual se encuentra en conflicto con el espíritu y las criaturas del bosque.

Una vez allí, *Ashitaka* se verá inmiscuido en una lucha entre dioses y humanos con el propósito de expulsarse los unos a los otros, donde conocerá a *San*, una humana que pertenece a la tribu de lo lobos, liderada por *Moron*, la diosa loba que la adoptó cuando sus padres la abandonaron ofreciéndosela como alimento a cambio de que les permitiera seguir con vida.

Así se nos plantea una lucha de ideales, donde la ecología y la convivencia entre el hombre y la naturaleza han desembocado en una grave crisis.

La Princesa Mononoke ha sido durante todos estos años una de las películas más deseadas en nuestro país en el susodicho formato, cuyos retrasos constantes han acabado con el sistema nervioso de cual-





quier friki. De hecho, muchos de los aficionados españoles probablemente han optado, tras tan infructuosa espera, por comprar la versión japonesa, en la que incluyeron el audio en español además de otros muchos idiomas, todo ello en una edición de lujo de tres discos. Para los más pacientes la espera ha llegado a su fin pues, desde ya, pueden disponer de la que, para algunos, es la más grande de las películas de la animación japonesa en una edición especial con dos DVDs repletos de extras.

Nicky, aprendiz de bruja

Nicky, una joven de trece años, decide seguir los pasos de su madre y convertirse en bruja, lo que supone marcharse de casa y vivir varios años en un extraño pueblo. Acompañada únicamente de su irascible gato *Jiji*, marcha hacia la costa y encuentra el bullicioso puerto de Koriko sin su propia bruja local. Tras alojarse en casa de un amable panadero, aprovecha su recién descubierta habilidad de vuelo en escoba para trabajar de repartidora a domicilio. A pesar de los contratiempos y los clientes desagradecidos, esta pequeña aprendiz de bruja va conquistando los corazones del lugar, especialmente el de *Tombo*, un joven que siente devoción por ella.

Desdichadamente, una crisis de autoestima hace que *Nicky* pierda su facultad de vuelo, que terminará recuperando a tiempo de salvar a *Tombo* después de que este quedara atrapado en un aparato volador fuera de control. Tras pasar un tiempo en esas tierras, *Nicky* escribe a su madre y le cuenta con orgullo que en Koriko ha encontrado un hueco en el que creará su hogar.

La versión original de esta simpática historia, para disgusto de los fans, fue bastante manipulada en nuestro país. Una versión con retoques en su dibujo donde el nombre de la protagonista fue cambiado, manipulándose digitalmente los fotogramas en los que aparecía su nombre o algunos kanjis japoneses. Aun así, la obra merecía la pena, y ahora más que nunca, se convierte en un título a tener muy en cuenta, pese a que su antigüedad haya llevado a que los extras del DVD sean más bien escasos.

El castillo en el cielo

Una joven llamada *Sheeta*, un agente secreto del gobierno llamado *Muska* y un clan de piratas tienen un mismo objetivo: encontrar el secreto de la piedra mágica de levitación que *Sheeta* lleva en su collar. Gracias a ella se puede llegar a una isla volante conocida como la Fortaleza Celeste que fue construida por una raza ya extinta. En su búsqueda, *Sheeta* será ayudada por *Pazu*, un chico que ha heredado de su padre la pasión por resolver este misterio. Durante su periplo, ambos jóvenes se verán envueltos en una serie de aventuras con un descubrimiento sorprendente: la Fortaleza Celeste contiene un poder mayor que el de gobernar el mundo, algo que ni ellos, ni *Muska* ni los piratas esperaban encontrar.

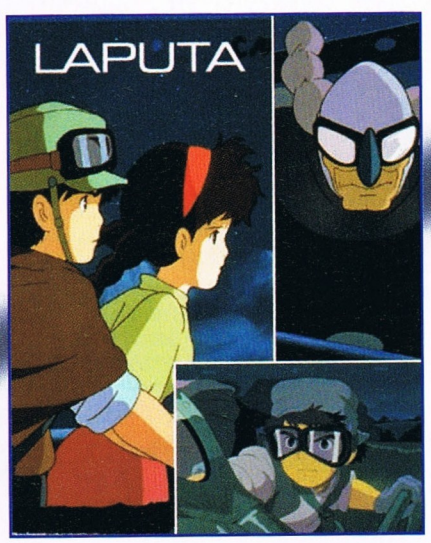
Esta es la única de las tres películas comentadas que hasta la fecha permanecía totalmente inédita en nuestro país, suponiendo una gran novedad que los fans de Ghibli recibirán con entusiasmo, pese a que de nuevo su antigüedad lleve a que los extras del DVD sean casi nulos (los diversos tráileres japoneses de la peli y poco más).

Ghibli: magia y fantasía

El Estudio Ghibli es, sin duda, uno de los más importantes puntos de referencia al hablar de la animación japonesa. Fundado en el año 1983 y dirigido principalmente por *Hayao Miyazaki*, ha sido el estudio encargado de ofrecer al mundo algunas de las películas de animación más bellas e iconoclastas creadas Japón. Queda decir que, aunque *Miyazaki* siempre ha sido el buque insignia de la casa, no son menos respetables los trabajos de otros directores igualmente ligados al estudio como *Isao Takahata* o algunos de los largometrajes para los que Ghibli contó con la ayuda de otros equipos de creación.

Ghibli crea obras rebosantes de amor, fantasía y humanidad. Todas iguales pero distintas, todas sencillas pero complejas. Así es Ghibli y, por eso, es mágico.

Vicente Ramírez



La tumba de las Luciérnagas

Hotaru no Hara

La inocencia de los niños frente a la crueldad del ser humano

Con motivo del IX Salón del Manga de Barcelona, Jonu Media lanzó al mercado la preciosa historia La Tumba de las Luciérnagas, un duro drama reflejo de la miseria de la guerra en las vidas de dos inocentes niños.

La Tumba de las Luciérnagas está dirigida por el prestigioso director *Isao Takahata*, integrante del Estudio Ghibli junto a *Hayao Miyazaki* desde su fundación. El 31 de Mayo del año 1984 comienza la producción de esta magnífica película, que duraría hasta el 6 de Marzo de 1985. Basada en una novela semi autobiográfica de *Akiyuki Nosaka*, cuenta con diseño de personajes de *Yoshifumi Kondo*, integrante del Estudio Ghibli que ha trabajado en películas como **Mimi wo Sumaseba**, **Mirai Shonen Conan**, **Porco Rosso** o **Mononoke Hime** y que murió trágicamente en Enero de 1998 por rotura de un aneurisma. El diseño de personajes es realmente precioso, con una expresividad extraordinaria que involucra al espectador en las vivencias de los dos niños. Otro factor importante y que es algo que caracteriza a esta película es sin duda el color de la ambientación, y es que el diseñador de color, llamado *Michigo Yasuda*, dotó a la película de ese tono ocre para crear una ambientación antigua y a la vez densa característica de las películas de la época de la posguerra, como si se tratase de un documental. La animación fue producida por *Shouetsu Hane*, *Kuniyuki Ishii* y *Aloboru Takano*, quienes hicieron un magnífico trabajo con un resultado de gran calidad. La música es excelente y fue compuesta por *Yoshio Mamiya*, quien ha trabajado en otras películas de *Takahata* tales como **Horus** y **Goshu**. La producción corrió a cargo de *Toru Hara*, integrante también de este prestigiosos estudio de animación.

Como resultado la película tiene una calidad tal y la historia resulta tan enternecedora como dramática que ha sido reconocida con el primer premio al Mejor Largometraje de Animación y premio a Los Derechos del Niño en el Festival Internacional de Cine Infantil de Chicago de 1994. En Japón fue presentada junto a la película de animación del mismo estudio **Totoro**, debido a que **La Tumba de las Luciérnagas** era una novela muy conocida en Japón y sin embargo **Totoro** era una inversión muy arriesgada por lo que prefirieron la presentación conjunta.

Repaso a los libros de Historia

La historia se sitúa cronológicamente en 1945, en plena posguerra de la Segunda Guerra Mundial, momento previo a la entrada de las tropas americanas en Japón. A modo de flach-backs los fantasmas de dos niños nos sitúan en los últimos meses de su penosa y desgraciada vida. El chico se llamaba *Seita*, de 14 años, y su hermana pequeña *Setsuko*. Ambos vivían en Kobe y habían perdido a su padre, oficial de la marina japonesa, al que no volvieron a ver desde que marchó a la batalla. Un día en el que se retrasan en casa, un ataque aéreo de los americanos con bombas incendiarias les coge en plena calle sin que logren llegar al refugio donde les espera su madre para protegerse (que ha salido antes debido a sus problemas cardiacos). Los niños se refugian en la playa y tras el bombardeo buscan desesperadamente a su madre ya que el refugio ha sido también alcanzado. La ciudad es un caos y por todos lados hay destrucción y dolor, y los niños encuentran a su madre en la escuela que se ha convertido en un improvisado y precario hospital (a destacar el gran realismo y crudeza de las imágenes). La madre de los chicos se encuentra muy grave y finalmente muere, así que los niños deben ir a vivir con su tía en Ishinomuya. En todo momento *Seita* se encarga de su pequeña hermana con entereza, sin demostrar la gran tristeza que siente en su interior para no preocupar a la niña. En casa de su tía no encuentran ningún tipo de afecto e incluso su tía llega a recriminarlos por no estar comportándose como verdaderos ciudadanos japoneses. Los chicos se van de su casa y sobreviven a las adversidades como pueden, sin alimentos ni vestimenta, sólo se tienen el uno al otro para sobrevivir en tales circunstancias. Poco a poco la malnutrición va haciendo mella en la salud de la pobre niña y la historia se va tornando cada vez más trágica y conmovedora.

Como curiosidad destacar que en la película aparecen *Kanta* y *Granny*, de **Totoro**, así como el propio director de la película como paciente del médico al que acuden. Son pequeños toques curiosos en una trágica y realista historia.

Hay que destacar además de la magnífica trama que a más de uno le hará llorar desconsoladamente, ya que esta historia es un reflejo de la crueldad del ser humano ante una guerra y de lo despiadado que puede llegar a ser. Es un mensaje de paz a todas las generaciones futuras, como ya fuese la película de animación (y antes manga) **Hiroshima**, para que el ser humano aprenda de sus propios errores y no vuelva a cometerlos.

© 1988 Akiyuki Nosaka / Shinchosa / Studio Ghibli / Jonu Media

El protagonista de la tragedia

El autor de la novela, *Akiyuki Nosaka*, nació en 1930 en la ciudad costera de Nakamura, prefectura de Kanagawa. Con su nacimiento, su madre sufrió una grave enfermedad de corazón que le impidió cuidar a los niños, por lo que la familia se trasladó a Kobe a casa de su tía. Cuando la madre tuvo a la hermana pequeña, *Keiko*, las cosas se arreglaron un poco para los niños.

En Verano de 1945, durantes los bombardeos americanos sobre Japón, concretamente los B-29 que dejaban caer bombas incendiarias para desmoralizar a la población, el padre de los niños murió y la madre fue malherida. Al poco tiempo *Keiko*, que como muchos niños en aquella época sufría malnutrición, murió también, hecho del que se siente muy culpable *Nosaka*. Tras la pérdida de toda su familia, *Nosaka* abandonó la casa de su tía pasando un par de años en un orfanato. Trabajó escribiendo guiones para la televisión y canciones para anuncios mientras estudiaba Filología Francesa en la Universidad de Waseda. Al poco descubrió que su verdadera vocación era la escritura por lo que abandonó la carrera en 1956. Pocos años después compuso la letra de la canción **Omocha no cha cha cha**, canción muy popular en Japón y que le valió el ganar el premio Taishô. Tras este éxito comenzó a escribir publicando varias novelas o historias cortas, una de las cuales y más importante es **La Tumba de las Luciérnagas** (publicada en Japón por la editorial Shinchosha), que junto a **Las algas americanas** ganó el premio Naoki de literatura. Ha publicado numerosas obras, algunas llevadas a la televisión llegando a convertirse en uno de los escritores nipones más aclamados del país. También ha experimentado con el mundo de la canción, con el boxeo, e incluso ha trabajado en una mina de carbón, pero en su vida siempre se han visto reflejadas sus experiencias de la posguerra y su humor cínico con una gran conciencia social en ayuda de los más necesitados, llegando a participar en la política del país.

Toda la tristeza acumulada y esos sentimientos tan duros se reflejan en la novela que nos interesa, **La Tumba de las Luciérnagas**, obra que decidió publicar para calmar esa culpabilidad escondida y ese rencor acumulado. En esta novela narra con crudeza la sociedad de aquella época japonesa así como las causas que les llevaron a participar en aquella guerra. En nuestro país fue publicada en el año 1999 por la Editorial El Acantilado junto a la historia corta **Las algas americanas** (ISBN: 8495359065), con una magnifica traducción de *Lourdes Porta* y *Junichi Matsuura*. En la novela la historia real del autor se transforma un poco para impregnarla de más crudeza y emoción, ya que nos cuenta los últimos tres meses de vida de *Seita*, tras perder a su madre durante un bombardeo y a su hermana de inanición, todo dentro del marco de la miseria, la desesperación y la pobreza de la posguerra. La película de animación sí es un fiel reflejo de la novela (exceptuando lo de los fantasmas de los niños que es un toque personal del director), con el mismo dramatismo y misma barbarie de un hecho histórico que no podemos olvidar.

Edición española en DVD

Jonu Media nos ha traído por fin esta magnífica y esperada obra, y lo ha hecho en formato de lujo con dos discos más algunos regalos a un buen y asequible precio. Con un menú de entrada donde vemos la lata en la que *Setsuko* guardaba luciérnagas, nos encontramos con una magnífica edición de gran calidad. La imagen de la película, pese a los rumores que se escuchaban por internet, es muy buena, con un colorido muy aceptable y una buena definición. El sonido ambiental y los gritos de desesperación de fondo son excelentes, dejándote el corazón en un puño a punto de echarte a llorar en cualquier momento. Asimismo, el doblaje es buenísimo, sobre todo teniendo en cuenta que nos encontramos con *Nuria* y *Alberto Trifol* como principales protagonistas.

Los regalos de los que viene acompañado el DVD son un póster doble con una ilustración de la película por una cara y por la otra una ilustración de **Saiyuki Réquiem La película**, varias postales preciosas y un librito con la filmografía del Estudio Ghibli y datos sobre la película. El segundo DVD trae varios extras de los que los más interesantes son las entrevistas al director y al autor de la novela así como un reportaje sobre la Segunda Guerra Mundial. Cuenta con Dolby Digital AC3, estéreo español y japonés, Dolby Prologic en español y japonés y subtítulos en español.

Lágrimas finales

En definitiva nos encontramos ante una tierna y conmovedora historia situada en plena guerra, donde son los más inocentes los que más sufren. Una preciosa historia de sufrimiento y dramatismo que a más de uno le hará llorar.

Eva R. Evrard

NieA_7 under

Nunca imaginamos cómo iba a ser la llegada de los marcianos a nuestro planeta...

"De los creadores de LAIN"

Así rezaba, tal cual, la carátula de los vídeos y DVDs que Jonu Media editó a finales del año 2002 de NieA_7 (NieA Under 7), una divertida serie de peculiares extraterrestres que constaba de 13 capítulos y que pasó bastante desapercibida entre el público español en general.

Es de suponer que el reclamo que aparecía en la portada (e incluso en el interior del mismo DVD, lo cual no deja de ser curioso) no sirvió de mucho, puesto que la serie pasó sin pena ni gloria por las estanterías de las tiendas, y tuvo poca repercusión en los medios especializados. Esto pudo deberse, en parte, a la avalancha de títulos que por aquel entonces Jonu estaba lanzando al mercado, o directamente a que dicho reclamo no era lo suficientemente atractivo, puesto que **Serial Experiments Lain**, reconozcámoslo, no había sido precisamente un éxito de ventas ni era una serie para todo el mundo. Sea como fuere, **Niea_7**, pese a proceder del mismo estudio que **Lain**, es una serie radicalmente distinta en cuanto a concepción; comparten número de episodios (ambas constan de sólo 13, que por cierto fueron emitidos originalmente en la cadena japonesa Wowow un 26 de abril de 2000), pero son auténticos polos opuestos. Si **Lain** era una serie oscura y paranoica, **NieA_7** se enorgullece de ser desenfadada, colorista y trivial, cuanto menos. Pues bien, desde el pasado 22 de diciembre, la serie goza de una nueva oportunidad, pues está siendo emitida por el canal autonómico K3, de lunes a viernes a las 13h. Y pese a no ser ninguna maravilla, seguro que su divertida mezcla entre extraterrestres, humanos, y situaciones disparatadas cautiva algún que otro corazoncito...

Pequeñas historias para la pequeña pantalla

Vamos ahora a hablar de lo que supongo que muchos habréis intuido: el anime. La versión animada de esta serie está compuesta de 13 capítulos. La música ha sido brindada por el maestro *Owa Yoshino*, del cual hay pocos datos. Debe ser porque debuta en esta serie ^_^.

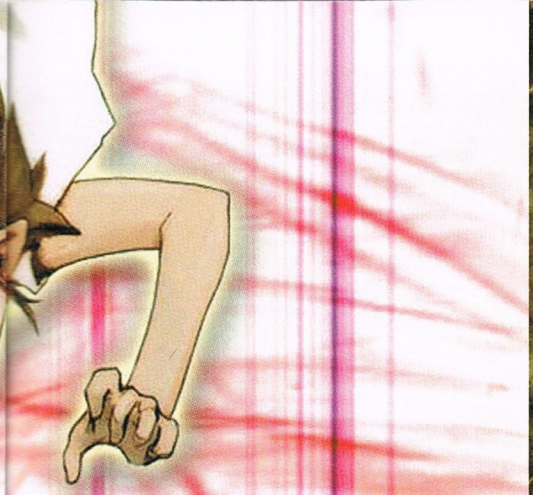
Se parece a Lain...

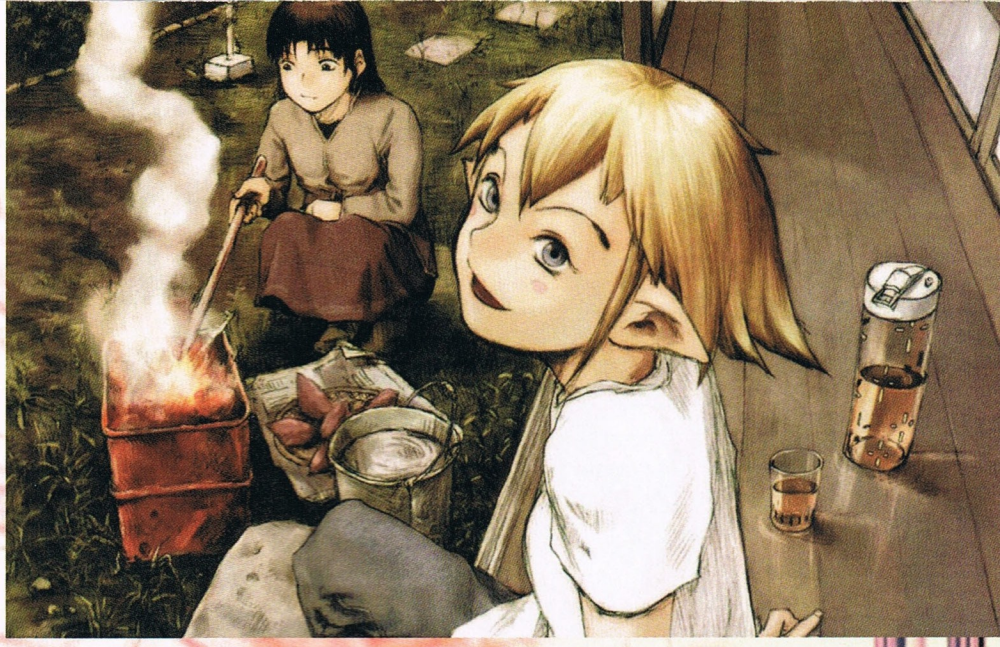
Y con razón, puesto que como ya hemos comentado, **NieA_7** es la serie que el estudio de **Lain** empezó a desarrollar cuando acabó con esta. En realidad el staff no coincide demasiado, tan sólo el hecho de que Triangle Staff esté detrás de ambas series y el diseño común del magnífico *Yoshitoshi Abe* ponen de relieve que ambas series tienen el mismo origen. Es precisamente el diseño de personajes de *Abe* lo que más nos hace recordar a **Lain**, con ese estilo tan simplista pero a la vez definido del que el autor hace gala. Físicamente no hay mucho parecido entre *Mayuka* y *Niea*, las protagonistas de **NieA_7**, con *Lain*, aunque los rasgos de la cara sí son característicos en las tres, puesto que es marca de la casa en todos los dibujos de *Abe*: los ojos algo más pequeños de lo habitual, con una gran expresividad, y los demás rasgos de la cara también más reducidos, sin grandes alardes. Sin embargo, más allá del diseño de personajes no hallamos ninguna otra similitud entre ambas series, salvo la ubicación futurista que presentan las dos. Si entramos en la manera de plasmar este mundo futuro, encontramos las mayores diferencias, que nos pueden llegar a hacer cuestionar si realmente ambas producciones proceden del mismo estudio.

"Pero vivimos en un mundo en el que lo raro es normal"

La historia de **NieA_7** nos sitúa en pleno siglo XXI, más concretamente en el año 2020. Hace ya 10 años, los extraterrestres desembarcaron en la Tierra, se cree que a bordo de la llamada Nave Nodriza, y empezaron a convivir de manera civilizada

© Abe yoshitoshi / PIONEER LDC / NieA project / Jonu Media





junto a los humanos. Pese a ser la mayoría de ellos peculiares seres bastante locos, se ha logrado una convivencia tal que ya apenas se notan las diferencias entre estos y los humanos, salvo las orejas puntiagudas y la antena que los extraterrestres de más alto rango tienen. Los alienígenas trabajan, comen, hacen deporte, emprenden empresas de dudosa legalidad... todo al lado de los humanos, y ya nadie se extraña de la abundante cantidad. El mundo ha cambiado de manera radical en sólo 10 años, y nadie parece darse cuenta de ello.

En este contexto nos encontramos con *Mayuko*, la protagonista de la serie junto con *Niea*, una extraterrestre Under 7 sin antena que se instaló con ella en su casa hará ya unos años, sin saber la primera muy bien por qué. Las dos viven en los baños públicos en los que *Mayuko* trabaja, una especie de herencia familiar que ahora está regentada por una mujer de armas tomar. Y las personalidades de *Mayuko* y *Niea* son, digamos, polos opuestos. Mientras la primera es una santa, una chica que combina dos trabajos para pagarse los estudios preuniversitarios y mantener a *Niea*, y aún así no suele llegar a final de mes, la Under 7 (aunque odia que la llamen así) es una completa caradura que sólo piensa en comer y fabricar extraños platillos volantes (que raramente funcionan) a base de chatarra vieja. *Niea* no trabaja ni hace absolutamente nada a lo largo de todo el día, *sólo* destroza de vez en cuando alguna parte de la casa, y pide constantemente que le den de comer. Aun así, es básicamente el pilar humorístico de la serie, como vemos en una de las primeras escenas del capítulo uno, en la que las dos chicas discuten por un trozo de carne y todo acaba volando por los aires. *Mayuko*, por su parte, está preparando los difíciles exámenes de ingreso a la universidad, y pese a la dura vida que está obligada a llevar, es una de las estudiantes con mejor nota de su ciudad. Pero eso no le ayudará a aguantar a *Niea*...

La convivencia, por tanto, resulta difícil, lo cual se nos mostrará a lo largo de los 13 episodios en escenas en general bastante cómicas pero a veces un poco más dramáticas, aunque el adjetivo que mejor podría describir la serie es el de *simpática*. Lo cierto es que la vida en común entre ambas es una situación un tanto peculiar (¿una extraterrestre vaga y caradura se instala en tu casa sin comerlo ni beberlo?), pero como dice la misma *Mayuko*, "*vivimos en el mundo en el que lo raro es normal*".

¿Otra serie de extraterrestres?

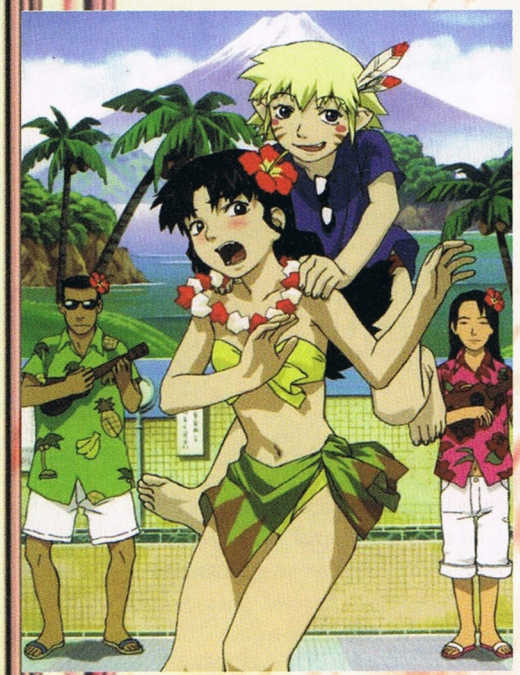
Pues la verdad es que no. **NieA_7** no es la típica serie de acción futurista en la que los humanos se enfrentan a las hordas de OVNIs precedentes del espacio exterior, ni siquiera es una en la que los extraterrestres ayudan a la raza humana a salvar el mundo. **NieA_7** es una serie que simplemente muestra el día a día de las dos protagonistas de la historia, *Mayuko* y *Niea*. Sus problemas, sus disputas, sus momentos buenos, sus risas... sin pretender ir mucho más allá. Es aquí donde esencialmente se distingue de **Lain**, siendo esta una serie que intenta ser trascendental y en la que cada cosa pasa por un motivo en concreto. En **NieA_7** las cosas pasan porque sí; porque tienen que pasar, como en la vida normal. Si acaso se juega un poco con las diferentes escenas, pero nada tiene ningún mensaje especial ni una historia paralela que sólo los más cultos y/o atentos podrán entender. De hecho, ni siquiera aporta una trama clara, más allá de la convivencia entre las dos protagonistas. En este sentido podríamos denominarla una serie costumbrista, de aquellas que puedes ver relajado en tu sofá sin pretender que te cambie la vida ni que te convierta en mejor persona, simplemente por el gusto de pasar un rato entretenido viendo las tonterías (y no tan tonterías) que *Niea* hace todo el rato, y cómo la buena de *Mayuko* saca paciencia para aguantarla. Puede sonar aburrido, pero gracias al humor inherente a la mayoría de situaciones de la serie (y centrado en el personaje de *Niea*) no lo es, aunque ello la convierte en una obra sin grandes pretensiones más allá de hacer pasar un buen rato.

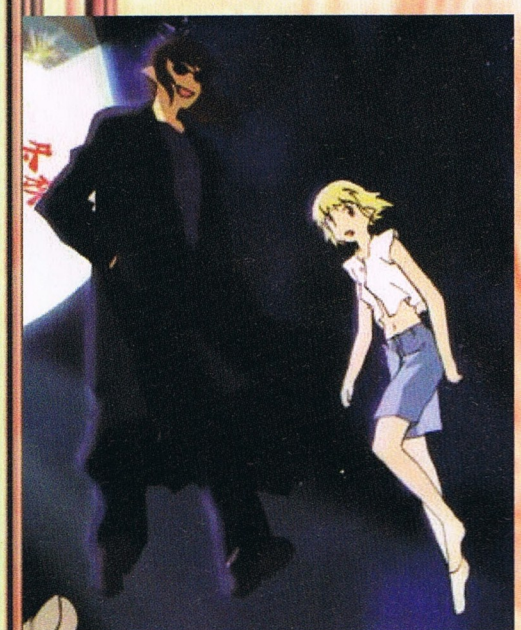
Pero entonces, ¿qué nos cuentan?

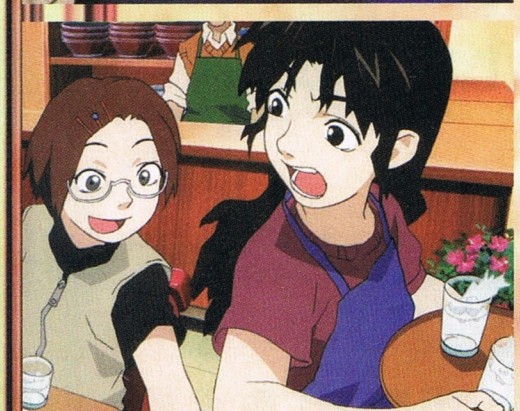
Pues bueno, los capítulos en su mayoría son autoconclusivos, y presentan una pequeña historia que se resuelve antes de que acaben los 25 minutos (aproximadamente) que dura cada uno. En uno, por ejemplo, se convoca a los trabajadores de los baños donde trabaja *Mayuko* a una reunión para tratar de solventar el problema económico del establecimiento, que desde hace meses se encuentra en

"De los creadores de Lain, NieA_7 es una serie desenfadada y divertida"

"Consta de 13 episodios autoconclusivos en los que se mezcla humor con el día a día cotidiano"







números rojos (*Niea* sólo acude a esta reunión porque hay galletas gratis). Para ello, se decide que *Nenji*, un empleado, junto con *Mayuko* y *Niea*, vayan al enorme cráter que hay en su ciudad (Enohara, la ciudad donde aterrizó la Nave Nodriza, siendo precisamente dicho cráter el lugar exacto) a buscar una especie de aceite para usarlo de combustible y utilizar el reclamo para atraer a nueva clientela más allá de la habitual. No sin disparatadas dificultades (y con *Niea* pidiendo comida durante todo el trayecto), finalmente consiguen dicho aceite, lo traen a los baños y la iniciativa resulta ser un éxito. *Niea* al final se queda sin su comida, y *Mayuko* no tendrá que preocuparse (al menos de momento) de buscar otro trabajo para llegar a fin de mes. El siguiente capítulo, por ejemplo, nos emplaza a una reunión de extraterrestres de la zona del cráter de Enohana, con un pique entre *Niea* (que va sólo porque hay comida gratis) y una alienígena con antena "*de alta fidelidad*" bastante repelente.

Pues así son todos los capítulos que conforman la serie; unos más divertidos, otros menos, pero que esencialmente se basan en las relaciones (digamos, superficiales) entre los personajes, proporcionando casi siempre momentos de diversión y entretenimiento.

Los personajes secundarios... toda una delicia

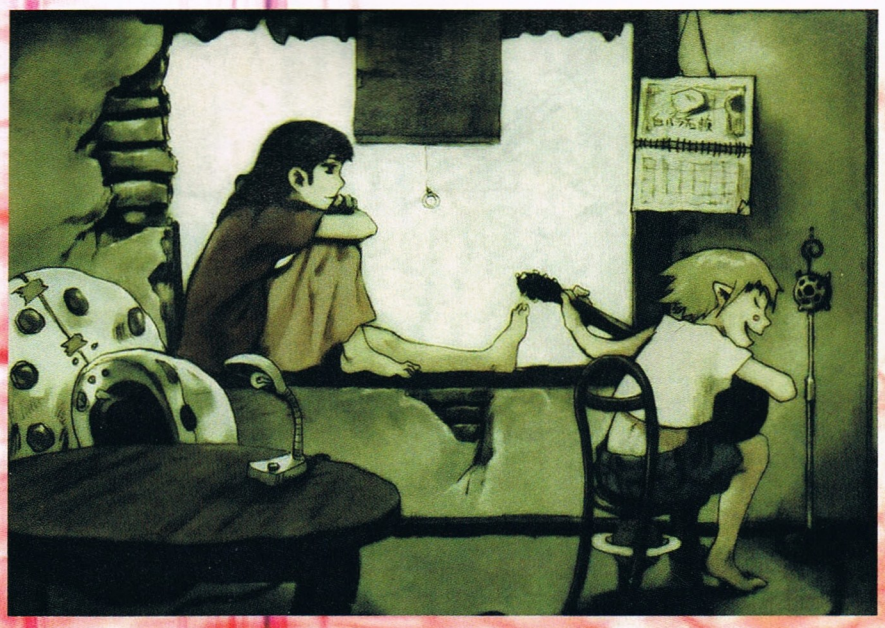
Para contar estas pequeñas historias autoconclusivas no disponemos sólo de *Mayuko* y *Niea*, sino que están arropadas por un entrañable grupo de personajes que aparecerán en algunos capítulos y que ayudarán a aumentar el número de risas del espectador.

Personalmente mis preferidos son *Chiaki*, la amiga aparentemente normal de *Mayuko* que resulta ser una auténtica friki de los OVNIs que vive obsesionada con actualizar su página web con sus nuevas experiencias, y cuya meta en la vida es llegar a tener un platillo volante y conocerlo absolutamente todo sobre ellos; y *Chada*, un extraño alienígena "estilo hindú" que regenta un supermercado de dudosa legalidad (aunque él se jacte de que tiene "*las cuentas claras y respeta las leyes*"), seguramente siendo su primera aparición el momento cumbre de los primeros capítulos. Es realmente hilarante ver cómo *Mayuko* casi se desmaya hasta tres veces cuando lo ve por primera vez, cómo lo llama "indecente" y *Chada* se ofende sobremanera y, sobre todo, cómo este último promociona su supermercado. Pero hay bastantes más, como la odiosa *Karna*, que conocemos en el primer capítulo y más tarde acabará viviendo en la misma casa que *Niea* (y no es que se lleven muy bien...). *Karna* es, esencialmente, una incansable luchadora volcada en lo que ella llama "*la lucha por la mejora de la vida y el reconocimiento social de los extraterrestres de la zona de Enohana*" (casi nada). Es arrogante, creída, quejica, y está permanentemente peleada con *Niea*. También encontramos a *Kotomi*, la dueña de los baños, y al señor *Yoshioka*, un buen hombre obsesionado con el fuego y encargado de las calderas de los baños, que está profunda y secretamente enamorado de *Kotomi*. Por no nombrar a la abuela, que regentaba el establecimiento años ha y que ahora se limita únicamente a cobrar la entrada y hacer el té. Su presencia es meramente testimonial, pues apenas dice nada en toda la serie.

Estos son los que en un inicio encontraremos, pero habrá otros que se añadirán más adelante, como *Genzo*, un viejo compañero de clase de *Mayuko* que aparece de repente y parece mostrar más que simple interés por ella. Y por último, pero no por ello menos importante, el gato de *Niea* y *Mayuko* (no sabemos muy bien de quién es exactamente), llamado *Wakaba*, y que pese a no hacer nada en toda la serie, tiene en *Niea* una compañera algo pesada, que incluso le muerde por las noche mientras sueña con enormes banquetes repletos de jugosa comida.

Detallitos

Para empezar, algo que más que una curiosidad vendría a ser un poco la frikada de la serie, y que son unos extraños gags que aparecen al final de cada capítulo, en los que un hindú de carne y hueso nos cuenta alguna cosa de su tradición, generalmente alguna historia absurda que desconcertará a los espectadores. Personalmente no entiendo esas bro-



mas (si lo son), y no veo por qué las incluyeron en la serie... quizá alguna broma interna entre los miembros del equipo, o algún interés oscuro que nunca conoceremos...

Más cosas... pues podemos hablar de los seiyuus (actores de doblaje), destacando a *Ayazo Kawasumi*, que además de prestar su voz a la protagonista, *Mayuko*, también lo ha hecho a *Sara Mudo* en **Angel Sanctuary**, *Shitou Megumi* en **Rahxephon** o *Kurumi Chidori* en **Ayashi no Ceres**. También está *Yuko Miyamura*, encargada de la melodiosa voz de *Niea*, así como de *Casca* en **Berserk**, *Asuka* en **Evangelion** o *Toyama* en **Detective Conan film 2003**, y que además ha interpretado el ending de la serie.

Visualmente, una serie más

El apartado técnico de **NieA_7** dista mucho de ser espectacular, sin duda debido a que tiene un desarrollo más lento de lo habitual y las escenas de "acción" son pocas. Por tanto, el estudio de animación no se puede lucir como lo hace en series que gozan de combates y demás efectos especiales. Sin embargo, más allá del gran diseño artístico que *Abe* ha impreso en la obra, nos encontramos con una animación que mezcla digitalización con escenarios dibujados a mano, que cumplen sobradamente aunque sin destacar. Los movimientos de los personajes son en algunos momentos demasiado bruscos, pero en general el nivel técnico es sobrio, colorista y detallado. En cuanto a la música, no destaca especialmente, salvo los openings y endings, realmente dignos de ser escuchados, pese a ser muy diferentes entre sí.

La versión en papel

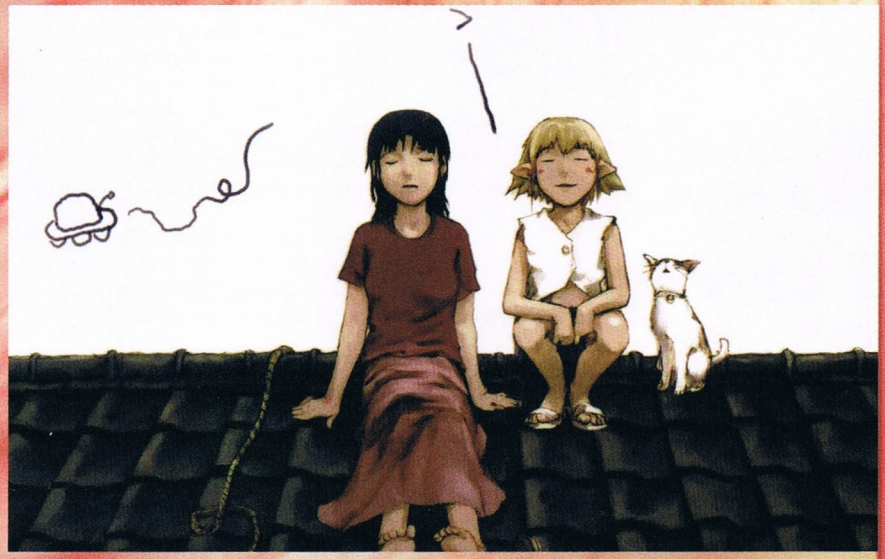
Dado que de momento no hay ninguna previsión de llegada a nuestro país, no merece la pena detenerse mucho el manga, y menos teniendo en cuenta lo mucho que hay que decir del anime, así que baste comentar que si sois incondicionales del título no es difícil conseguir gracias a internet los tres primeros tomos.

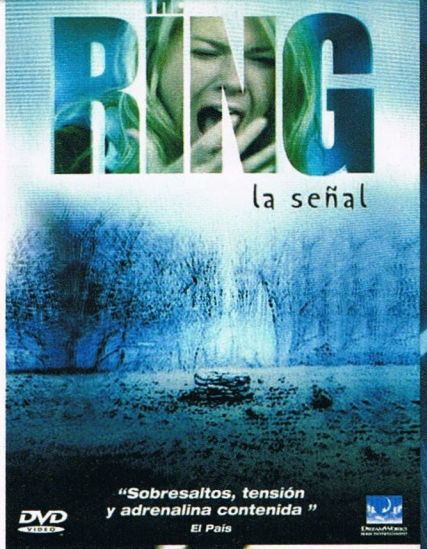
En definitiva...

NieA_7 es una serie que no pasará a la historia por ningún motivo. No es que haya tenido mucha repercusión a nivel mundial, pero es que tampoco lo merece, porque no presenta ningún aliciente ni nada que no se hubiera visto antes. Sin embargo, precisamente en eso reside su principal atractivo, en que es una serie sin pretensiones que sólo pretende divertir y entretener sin ir mucho más allá. Sí, cualquiera podrá usar lo que pasa en la serie para relacionarlo con algún concepto extraño y sacar alguna conclusión sobre la naturaleza humana y esas cosas, pero da la impresión de no ser eso para lo que **NieA_7** fue concebida.

Es una serie desenfadada, que en momentos incluso se ríe de sí misma, y que además goza de unos personajes entrañables, todos ellos con sus defectos y sus virtudes, liderados por la hiperactiva aunque encantadora *Niea*, y la tímida y adorable *Mayuko*. Quizá algunos la encuentren una serie un poco rara, pero es que "*vivimos en un mundo en el que lo raro es normal*"...

Aleix Ibars





THE RING

El Círculo Vs. La Señal

Duelo Oriente contra Occidente en el que todos podemos participar y juzgar. ¿Quién sale ganando?

El cine de Hollywood está en franca decadencia. Pueden ser los que más vendan del mundo, pero los últimos éxitos de taquilla, salvando honrosas excepciones, no pasan de ser refritos, enésimas partes o adaptaciones de historias que han triunfado en otros medios antes de pasar por la trituradora de los guionistas de la industria cinematográfica.

En plena crisis de creatividad, es normal que encuentren su inspiración en películas de calidad producidas en países con poca proyección o distribución internacional. Pasó con *Sergio Leone* y sus **Spaghetti Westerns** basados en la obra de *Akira Kurosawa*, recopiados a su vez en la pasada década por *Ringo Lam* y otros directores con base en California -**Van Dam's Inferno**, **El último hombre**-; incluso *Alejandro Amenábar* y su **Abre los Ojos** sufrieron el acoso y derribo de *Tom Cienciólogo Cruise* y su afectada novia exPañola con **Vanilla Sky**. ¿Por qué no le había de tocar a una de las películas de terror japonesas con mayor reconocimiento por parte de la crítica y público internacionales de los últimos tiempos?

No hace mucho que salió editada en DVD la versión en español de *The Ring: La Señal*, por lo que parece el momento ideal para comprobar cuánto le debe a la versión original

Locus Amoedus

Lugares comunes. Ambas películas, **El Círculo** y **La Señal**, son en esencia la misma historia. Permitidme pues que me centre en la misma en lugar de en detalles que sólo sirven para dispersar la atención en mil direcciones (ojo, se incluye el final, así que si no la has visto mejor que te saltes todo esto).

Una periodista comienza a investigar una misteriosa leyenda urbana a raíz de la misteriosa muerte de su sobrina. En el transcurso de la misma, cae en su poder una perturbadora cinta de vídeo que al parecer causa la muerte a quien la ve. Para esquivar el fatal sino que promete el visionado de la misma, contacta con su ex-marido, junto al que descubre cierta información que le llevará al final a descubrir el origen de la misteriosa cinta y el modo de evitar el desenlace mortal, a tiempo de salvar de la muerte al hijo de ambos pero que llega demasiado tarde para el ex.

Esta historia o trama, como prefiráis llamarla, es común a ambas versiones del film. Tan común que incluso a veces hay secuencias en **La Señal** calcadas plano a plano de las de **El Círculo**. Bien es cierto que existen importantes diferencias entre ambas versiones, aunque al parecer obedecen más a diferencias de criterio económico y de marketing que a una verdadera discrepancia en la concepción del lenguaje cinematográfico o a una profunda razón cultural.

Diferencias de Criterio

Básicamente, las principales diferencias se estructurarían en base a tres conceptos básicos:

-Creación de los personajes
-Diferencias presupuestarias
-Vertebración y continuidad de la historia

A nivel de la creación de los personajes, nos encontramos con que estos son tratados de forma muy diferente en ambas películas. Mientras las adolescentes son sensiblemente más cándidas en la versión japonesa, el niño resulta muchísimo más

creíble que en su contrapartida americana. Hay algo de ese fatalismo que cualquiera que no haya visto **El Sexto Sentido** esperaría encontrar en un personaje de corta edad que se enfrenta a la pérdida de una prima a la que se sentía tan unido. El crío de la versión yanqui me parece irremediablemente superfluo (*NdL: E inaguantable*), al menos en lo que a comportamiento se refiere, con unas líneas de diálogo poco menos que absurdas y una presencia en escena cuando menos esperpéntica. Cuánto daño ha hecho **El Sexto Sentido** al género de la fantasmagoría con niño...

Otra diferencia se encuentra en los roles de los dos protagonistas, la periodista y su ex-marido. En la versión original es el hombre el que se lleva la parte del león. Él es quien descubre las pistas que se ocultan tras la cinta de vídeo y él es el responsable directo del descubrimiento del pozo, mientras que la mujer queda relegada un poco al rol de ver venir las cosas y capearlas como buenamente puede. En su contrapartida americana, la actriz protagonista es la que se desenvuelve con más soltura, mostrándose como una madre divorciada fuerte e independiente, dueña de su vida y con iniciativa suficiente como para llevar adelante sus proyectos de forma autónoma. Es ella quien descubre suficientes cosas como para motivar el viaje de investigación.

El fantasma está tratado más o menos por igual en ambas versiones, pero la niña que le da origen no. Este tratamiento difiere dada la forma en que se ha argumentado gran parte de la historia, y que veremos más adelante, pero esa diferencia de enfoque afecta a los padres de la niña como personajes, ya que las motivaciones de ambos son completamente distintas.

A nivel de presupuesto se nota que la versión americana ha gozado de un presupuesto mucho más alto -aunque tampoco demasiado alto para lo que es el cine de hoy día-. Mientras el vídeo maldito resulta algo ligeramente desconcertante en la versión japonesa, la versión americana del mismo resulta francamente perturbador. Escenas completamente nuevas -gracias a las sutiles diferencias argumentales- como la del caballo en el remolcador han sido también posibles gracias a la diferencia presupuestaria. La secuencia del fantasma saliendo de la televisión parece algo mejor resuelta en la versión americana, pero la primera vez que la vi me resultó igual de perturbadora e inquietante en la versión original.

En la versión japonesa el mentalismo y los poderes psíquicos juegan una baza muy importante en el hilo argumental, mientras que en la versión americana se obvian por completo. La versión japonesa de la historia me parece en este punto algo más floja, al utilizar un recurso muy setentero -los poderes mentales- para estructurar una parte de la historia a su alrededor. No puedo decir que resulte desagradable, pero si le juntamos el recurso -esta vez heredado en la versión americana- de las fotografías malditas, a través de las cuales se sabe quién va a morir -¿homenaje? a **La profecía** -, nos deja una sabor a peli añeja, de las de antes. En esto la versión americana me parece algo mejor conseguida, ya que elude los poderes mentales directamente, e incluye en el argumento suficientes pistas como para que los intuyamos sin llegar nunca a mencionarlos. Lo malo es que el director ha visto **El Sexto Sentido**, y ha dejado que el tratamiento dado en dicha película al crío protagonista le influya demasiado. O eso o es que el doblaje de la versión española es nefasto -que no es para tanto, pero algo flojo sí me parece- y arruina el trabajo del pequeño actor.

El DVD

Dreamworks y Universal Pictures Iberia nos presentan un DVD bastante cuidado con un menú cuando menos sorprendente. Junto a las habituales opciones de configuración y acceso directo a escenas aparecen dos opciones más: *No Vea Esto*, que incluye el vídeo maldito remezclado con algunos descartes de escenas, y *Mire Aquí*, que incluye el trailer de *Atrápame si Puedes*.

La calidad del producto es suficiente, con un sonido aceptable en 5.1 y un *packaging* sobrio y sin nada destacable. La distribuidora española es Luk Internacional.

Conclusiones

Ambas películas resultan agradables de ver y sólo a veces pueden llegar a hacerse algo pesadas. No es demasiado común en los últimos tiempos el ver películas de terror con un ritmo tan pausado y cargadas de fatalismo. En los tiempos del gore estudiantil, resulta extraño que unas películas de miedo poco efectistas y que se basan en el trabajo de los actores para crear ese ambiente de fatalismo ineludible y de final cierto lleguen a calar entre el público con tanta fuerza como estas dos películas. La historia del vídeo maldito bien puede llegar a convertirse en una verdadera leyenda urbana... De momento algo de cierto ha de tener, porque este artículo ha sufrido de ciertas nefastas influencias durante su proceso de confección y envío, y no quiero dar detalles que a lo mejor os quitan el sueño.

Por lo pronto ambas historias resultan un soplo de aire fresco -algo recicladillo en la versión americana, con golpes de los habituales en filmes de este país- para un género en franca decadencia, que lleva demasiado tiempo viviendo de las franquicias interminables de gritos y hemoglobina desparramada. La versión de *Gore Verbisnki* resulta una adaptación consecuente y bastante fiel, actualizando algunos aspectos de la historia que, comercialmente, pudieran haber resultado poco funcionales para una producción hollywoodiana de última hornada.

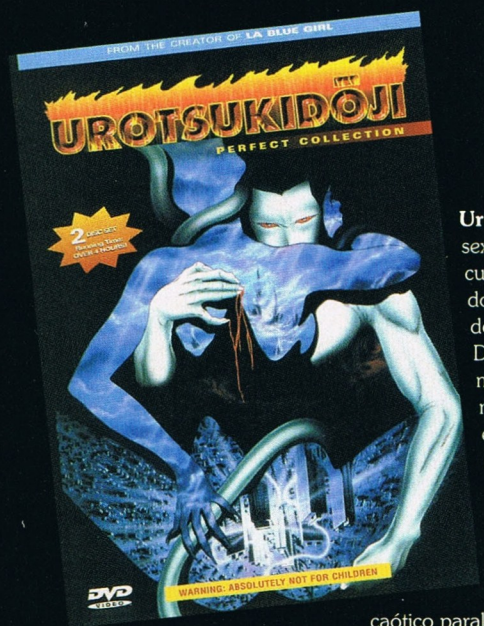
By Mikel...

Créditos:

The ring: El Círculo: 1998 Kenji Kawai, 2001 Filmax Home Video
The ring: La Señal: 2003 Dreamworks, 2003 Universal Pictures Iberia

UROTSUKIDOJI

ACCIÓN, SANGRE Y SEXO



Este mes dedicamos la sección hentai a uno de los primeros títulos en aparecer en España que ahora acaba de ser rescatado en formato DVD. Porque esta saga nunca fue olvidada, y es que mucho fue el impacto que por un motivo u otro causó...

Urotsukidoji es, principalmente, eso: acción, sangre y sexo; un anime que ya editó en vídeo Manga Films y cuyo principal atractivo (para muchos) era la exagerada dosis de sexo y violencia a la que se sometía al espectador. El pasado mes de noviembre SD distribuyó en DVD la parte conocida como "La leyenda del señor del mal", la primera, convirtiéndose en una buena oportunidad para que la consigan los que disfrutaron con ella en su momento y para que la conozcan aquellos que no sabían de su existencia.

Un catarro de mucho cuidado

Dada la infinidad de episodios que la componen y el caótico paralelismo entre muchos de ellos, la trama de **Urotsukidoji** no es precisamente un prodigio de sencillez. Cada tres mil años nace un ser superior con el objetivo de fusionar tres dimensiones separadas (la de los humanos, la de los demonios "*makai*" y la de los hombres-bestias "*jyujinkai*") y crear un mundo nuevo donde reine la paz entre los que han sido unificados. Uno de los hombres-bestias, *Amano Jyaku*, está decidido a encontrar a este "*Chojin*" y, tras 300 años de búsqueda, localiza unas fuerzas demoníacas en Tokio que parecen indicar una manifestación de este ser todopoderoso. El único aspecto desagradable del "trabajo" del *Chojin* es que la creación del nuevo mundo requiere sumir al anterior en un Apocalipsis de destrucción y muerte. El nacimiento de este ser tendrá lugar después de que un joven estudiante de instituto, *Nagumo*, deje embarazada a la estudiante *Akemi*, rasgando así el tejido del universo y desatando el mencionado holocausto; pero todo esto llegará tras un sinfín de aventuras en las que el prosaico objetivo de *Nagumo* no es otro que acostarse con *Akemi*: ello le costará bastante trabajo y, además, tras conseguirlo, terminará lamentándolo... *Akemi* entra en hibernación durante un siglo para esperar el nacimiento de su hijo mientras la Tierra es devastada. Décadas después, en un Japón gobernado por *César*, un antiguo magnate industrial, nace el *Chojin* antes de tiempo debido a la llegada a Tokio de su antítesis total, el *Kyo-O* (traducido indistintamente como el Rey Loco o el Señor del Caos). Mientras *Amano Jyaku* tiene que lidiar con *Munthausen*, *Buju*, un híbrido hombre-bestia, se fuga con *Alecto*, la hija de *César*, y encuentra al *Kyo-O* en un templo justo antes de ser asesinado. *Buju* es resucitado por el *Kyo-O* (una joven de crecimiento acelerado llamada *Himi*) y derroca a *César*. Después promete llevar a *Himi* a Osaka para enfrentarse al *Chojin*... Y lo dejo ya para no destriparlo del todo, porque por diox que esto da para una tesis doctoral...

FICHA TÉCNICA

Título: Urotsukidoji (Chojin Densetsu Urotsukidoji)
Año: 1989
Origen: Japón
Historia original: Basada en el manga de Toshio Maeda
Guión: Noboru Aikawa
Director: Hideki Takayama
Diseño: Rikizo Sekime
Animación: Tetsuya Yanasawa
Música: Masamichi Amano
Producción: JAVN, Angel.
Productor: Yasuhito Yamaki

La parte que nos llega

A decir verdad, en algunos momentos la historia es de un enrevesado infumable y resulta fácil perderse entre tanto nombre y bicho raro suelto de aquí para allá.

De todas las partes que forman este anime (más de 10 hasta la fecha contando todos sus formatos; episodios, OVAs, películas, etc...), esta película que nos llega en DVD es quizás la más amena y fácil de comprender (*NdL: Y que creo que hubiera triunfado también sin el sexo que inevitablemente hace que muchos se acerquen a ella sin importarles lo que cuenta*). Estrenada originalmente en Japón en 1989, en ella se nos narra sólo una pequeña parte de la extensa historia que os he resumido, básicamente el encuentro entre *Nagumo* y *Akemi*, y cómo tras mucho sufrimiento y sucesos paranormales acaban enamorándose.

Sin duda, este si que es un anime única y exclusivamente recomendado para un público adulto y con sensibilidad a prueba de bombas, las escenas de sexo y sangre llegan a ser bastante duras y explícitas (estáis avisados).

No esperéis gran cosa de su animación. No es mala pero no impresionará a nadie pues se hace evidente que el presupuesto con el que contaron no fue muy elevado, aparte

Copyrights Toshio Maeda, JAVN, Angel

HENTAI

SÓLO PARA ADULTOS

de no contar con las modernas técnicas de animación de ahora. Sus limitaciones son más patentes en algunos momentos muy concretos y, aviso, este factor puede irritar a más de uno si lo último que vio fue del calibre visual de **Blood; The Last Vampire** o alguno de los cortometrajes de **Animatrix**.

Pero también es cuestión de gustos; a mí personalmente me gusta bastante lo que es el dibujo en sí; se ve antiguo, pero los objetos y los fondos están muy bien recreados y el diseño de los personajes creados por *Rikizo Sekime*, especialmente el de las "criaturas demoníacas", es bastante atractivo. De hecho, me recuerda bastante a los tempranos diseños de *Yoshiaki Kawajiri*.

Su música peca de una excesiva simplicidad: típica melodía ochentera a base de sintetizadores acompañados por un simple golpe de batería. De todos modos y como ya os he dicho antes, esto sigue siendo cuestión de gustos. A mí me resultan simpáticas estas ramplonas cancioncillas de anime de la década de los ochenta, con ese no-sequé que hace que terminen gustándote tras oírlas varias veces. En la actualidad es relativamente fácil encontrar alguna que otra banda sonora de **Urotsukidoji** en muchas de las tiendas especializadas.

Centrándonos en el DVD, decir que el doblaje es el que hizo Manga Films en su día, y que como extras trae lo típico en estos casos: Menús interactivos, Acceso directo a escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Ficha de personajes, Datos de producción, Galería de imágenes, Trailer promocional y esas cosillas que sin ser realmente extras por lo menos ayudan a ver la diferencia entre VHS y DVD.

Sus orígenes

Basada en el violento y pornográfico manga de *Toshio Maeda* publicado en 1985 en la revista Wani, **Urotsukidoji** es el más conocido de los animes "obscenos" distribuidos en Europa en los años noventa. Este complejo ciclo de violaciones y redenciones parece confundir incluso a sus realizadores japoneses: los tres primeros episodios tienen lugar en Osaka y los dos siguientes suceden antes que el tercero, pero con los personajes inexplicablemente ubicados en Tokio. Este salto atrás parece estar pensado para introducir la sub-trama del *Kyo-O*, vital en el resto de la serie pero innecesaria si esta hubiera acabado antes. Aun considerando que la serie tenga una trama diabolicamente cíclica (como su contemporánea **Gall Force**), ¡es incluso posible que una tenga lugar eones después de la otra! La perplejidad continúa en el mercado de habla inglesa, donde la serie fue doblada por tres compañías distintas con distintos actores y traducciones contradictorias. Las cinco partes de esta serie para vídeo fueron editadas en dos "películas", **La leyenda del Ultrademonio** y **La leyenda de la matriz diabólica**. En los Estados Unidos aparecieron por separado y numeradas del 1 al 5 en orden de edición, sin seguir la cronología de la historia, acrecentando así la confusión. El enorme e inesperado éxito (sobre todo para sus creadores japoneses) de la serie en Europa y Estados Unidos condujo a la realización de dos secuelas; las cuatro partes de **El retorno del Ultrademonio** (1993), que narran los hechos posteriores al holocausto, y las tres de **Camino al Infierno** (1995), las cuales concluyen la saga. No obstante, aunque la serie se vio completa en distintos países, los censores británicos retuvieron **Camino al Infierno** durante tres años.

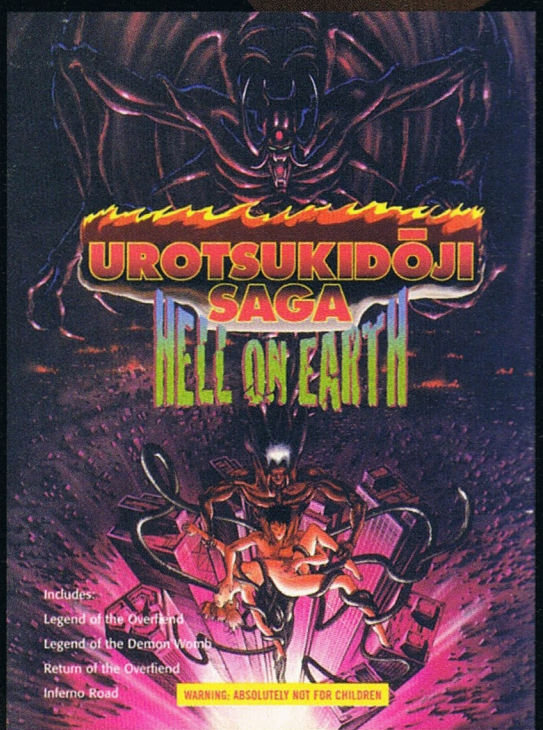
Urotsukidoji consigue con creces el objetivo narrativo de *Maeda*: demostrar que el único modo de ganar en este mundo es muriendo joven, antes de que tus sueños se vean rotos. La pregunta que tanto los partidarios como los detractores de la censura se plantean es: ¿este fin tan poético justifica el grosero extremismo de los medios?

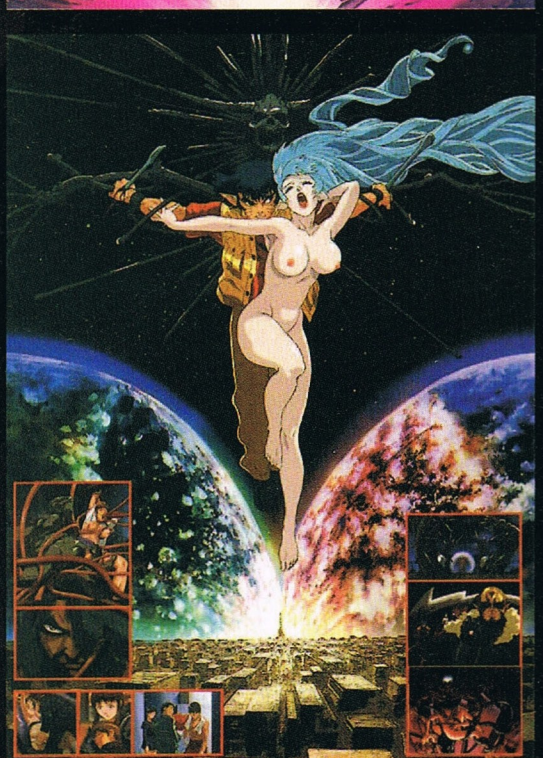
A partir de **Urotsukidoji** se han adaptado numerosas obras del mismo autor, como **La invasión de la Bestia Demonio**, **El niño aventurero**, **La chica azul**, **Campus de pesadilla** y **El guerrero demonio Koji**. Aunque la saga de **Urotsukidoji** ya está completa en forma de manga, algunos *spin-off* recientes tratan de las primeras manifestaciones del *Chojin* en la historia de la humanidad, abriendo así una riquísima veta de material para posibles entregas futuras en anime.

Curiosamente algunas escenas de **Urotsukidoji**, **MD Geist** y **Perfect Blue** se exhibieron en escena durante la gira mundial que hizo *Madonna* en el año 2001 "Drowned World", concretamente durante los cambios de vestuario de la cantante...

En definitiva, **Urotsukidoji** es una rocambolesca propuesta de entretenimiento que a más de uno dejará boquiabierto por su dureza y descaro: sólo hay que echar un vistazo a su portada (foto que ha sido utilizada en casi todas las versiones del DVD alrededor del mundo) para adivinar el talante morboso con el que está "dotado" este anime...

Vicente Ramírez





¡ESTO ES GREENWOOD!

¿CÓMO NO SEGUIR CANTANDO?

A poco que hayas leído esta **Minami**, o los anteriores números, habrás notado que está a la venta el disco *Konnichi wa!* de **Charm**. Y si no lo hemos hecho muy mal, publicitariamente hablando, sabrás que estas chicas son las ganadoras del celebérrimo concurso "*Operación Friki*". Así pues, supongo que no será necesario decirte que ya está en marcha la segunda edición de este concurso. Con un poco de suerte, puede que tú, que estás leyendo estas líneas (o al menos ojeando... venga... no te pido tanto), hayas pensado en participar.
Si es así, puede que te invadan las dudas sobre cómo presentarse, con qué canciones, cómo cantar, etc. Y por eso he decidido escribir esta pequeña guía de ayuda a todos los futuros participantes en OF2.

Canciones en cosas raras

Lo primero, te recuerdo que tienes que presentar canciones en japonés y en español. Si te preguntas el porqué, te lo explico: en japonés, para que la gente -los que te votarán para llegar a la final- vea lo "otaku" que eres; en español, para que oigamos cómo cantas. Ya sabes que hay quienes se aprenden de memoria una canción y cuando los sacan de ahí, hacen llover. Pista: intenta cantar lo mejor que puedas, tanto en japonés y como en español... pero, por favor, procura que tu japonés se parezca en algo al japonés de verdad.

Canta cómodamente... pero no te sientes

En primer lugar, si cantas sentado te falta aire en los pulmones. En segundo lugar, a la hora de decidir qué temas vas a interpretar, no hagas esfuerzos inútiles. Elige aquellas canciones con las que te sientas cómodo. Lo mismo da si se trata de la apertura de **Óliver y Benji** (**Captain Tsubasa**) como la del anime más desconocido de la historia. Recuerda: se trata de demostrar que cantas bien, no tus conocimientos de la historia del manganime; no damos puntos extra por lo extraño del tema. A la hora de votar sólo cuenta tu voz. Por eso...

Solistas en soledad

Por eso es preferible que las canciones que elijas tengan pocas voces secundarias (o coros). O eso o te preparas también a cantarlos. Ten en cuenta que la participación en el concurso es individual, que en la final sólo estarás tú en el escenario y que hay canciones que "suenan raras" cuando faltan los coros (por ejemplo, el *It's gonna rain!* de **Rurôni Kenshin**). Imagínate un *Tatakae! Otaking* sin los gritos del coro y verás lo que quiero decir.

Tú eres tú y no otra persona

Ahora que ya sabes (o al menos eso espero) qué quieres cantar, te recomiendo que cantes dando lo mejor de ti; no intentes imitar al/ a la cantante original. Primero, porque puede ocurrir que hayas elegido cantar un tema de un cantante, siendo una chica (o viceversa) y el tono de la voz no te dé para llegar a los graves o agudos del original. Parafraseando lo que dije antes: no se trata de mostrar lo bien que imitas, sino lo bien que cantas. *Megumi Hayashibara* sólo hay una y vive en Japón, recordadlo.

El tiempo vuela cuando te lo pasas bien

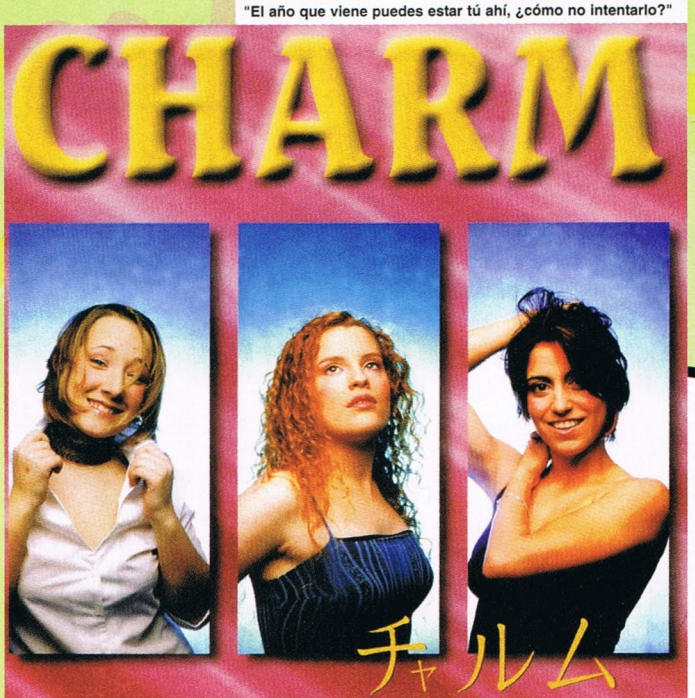
Ya sé que en España (con perdón), la improvisación y el dejarlo todo para el último momento es una manía nacional, pero en este caso, intentad hacer una excepción. No esperéis al último momento; si tienes la oportunidad de mandar tu participación, mejor hoy que mañana. Si leéis las normas de OF2, veréis que cada mes se seleccionan un máximo de 3 participantes... sea el primer o el último mes de participación. Imaginad que vuestra participación, que cualquier otro mes hubiera pasado sin problemas, quedase fuera porque hubiese coincidido con veinte canciones tan buenas como las vuestras. Dicho esto, me toca decir lo contrario: enviad vuestra participación aunque sea el último día. Como dice el refrán, más vale un "por si acaso" que dos "quién lo hubiera dicho".
En caso de que os hayáis perdido entre tanto consejo, los resumiré aquí debajo:

Cantad temas con los que estéis cómodos.
Dejad que oigamos vuestra voz, no imitéis al cantante original.
Cuidado con los coros, que no se cantan solos.
No esperéis al último mes.

Se me había olvidado un último consejo: No olvidéis pasarlo bien. OF2 es un concurso y una gran oportunidad, pero sobre todo es una diversión. Si os apetece cantar, cantad y no os preocupéis de nada más. Si llegáis a la final del Salón del Manga de Barcelona 2004, estupendo, y si no, que os quiten lo bailado... mejor dicho, lo cantado.

Jaime Ortega

"El año que viene puedes estar tú ahí, ¿cómo no intentarlo?"



desde la torreta de mazinger Z

Con la casa a cuestas

Es increíble cómo vamos acumulando cosas a lo largo de nuestra vida. Sin darnos cuenta guardamos montones de chismes y tonterías que a nosotros nos parecen valiosísimas. Eso sin contar la ropa, el material de trabajo, los apuntes de la universidad (todavía no conozco a nadie que los haya necesitado posteriormente), los zapatos, los discos, los libros, las maletas, etc. Si todo eso le pasa a un tipo corriente y moliente, imaginad lo que pasa cuando un otaku se independiza (¡por fin!) y se muda de casa.

Tal y como está el mercado inmobiliario, seguramente el otaku pase de la habitación en casa de sus padres, una gran leonera donde cabía desde una figura de *Rei Ayanami* hasta un *Gunbuster*, a un pisito o estudio cutre donde dando gracias entrarían los tropecientos vídeos de la serie de **Touch**. Hasta que no se hace recuento, no se da uno cuenta de las miles de cosas que ha ido atesorando a lo largo de sus años de otaku. Aquel **Shônen Mangazine** tan mono, con aquellos tomos que no encajaban en ningún lado. Las primeras películas de Manga Vídeo, con títulos como **El Viento de Amnesia**, **Ultimate Teacher** o **Proyecto A-Ko**. Muchas, muchas, muchas maquetas de **Gundam**. Fanzines de la primera época, cuando *Cels Piñol* no era aún *Cels*. El primer fanzine llamado **Minami**, que mi hermano y yo criticamos de arriba a abajo en una famosa carta que fue el comienzo de nuestra relación con *Lázaro*. Colecciones enteras en formato de Viz Comics, como tooooodo **Alita** o **Maison Ikkoku**, altamente inestables al ser apiladas y que provocan avalanchas al primer despiste. Unas antiquísimas en apariencia casetes de audio, una de ellas con el título de **Campeones 3** y las canciones de las series que Tele 5 emitió durante la Edad de Oro del Anime en España (con perdón). Todos los pósters que iban regalando las revistas japonesas como **Animedia**, **Anime Video V**, **Newtype** o **Animage** (**La Leyenda de los Héroes Galácticos**, **NG Ramune**, **Cyberformula**, **Ashita he Freekick**, **Megazone 23**, etc.). Por supuesto, toda la mercadería imaginable de **KOR**, que incluye: muuchas cintas de VHS, laser discs, CDs, casetes, mangas en todos los estilos y formatos, *ramis* piratas, libros de ilustraciones de *Akemi Takada*, camisetas hechas por uno mismo, pósters variados, alfombrillas de ratón, figuritas de resina, etc. (nota: todo esto puede ser sustituido por mercadería de la serie de vuestro gusto, claro está).

En total son varias cajas de preciosas pertenencias que han de encontrar acomodo en la nueva guarida del otaku. De momento se pueden dejar apiladas en sus cajas, pero todos aspiramos a tener un lugar preferente para nuestras maquetas y pósters, amén de unas estanterías hermosas para enseñar orgullosos los "cienes y cienes" de mangas que tenemos a nuestros admirativos y envidiosos amigos. Pero también es sabido que el otaku propone y *Tezuka* dispone. En el caso de que encontremos una casa sin humedades (que destrozan el papel), ratas (que se comen el papel) o incluso ratas acuáticas (que destrozan y se comen el papel, además de oler fatal), es bastante dudoso que logremos suficiente espacio para colocar tanto chisme... a no ser que prescindamos del cuarto de baño (opción inviable, creedme). Así que nada, todo apiladito en una esquina y ya veremos.

Claro... todo esto hablando de que se viva solo... porque si el asunto es que vas a compartir espacio y vida con otra persona... ay amiguete, la cosa cambia. Las parejas de los otakus suelen ser seres humanos muy comprensivos (de otro modo no podrían siquiera ESTAR con un otaku), pero hasta cierto límite. No es frecuente que el novio/a vea con buenos ojos que el otaku ponga pósters de tíos/as medio en pelotas por las paredes de la casa, por mucho que sean los protagonistas de su serie preferida. Tampoco suelen soportar mucho tiempo que la única música que se oiga sea de anime o de j-pop (aunque el disco de *Charm* sí le gusta a todo el mundo). A los problemas de adaptación a la convivencia normales, el otaku ha de añadir el encajar su afición en su vida de pareja. Nada imposible pero sí trabajoso, ya que se traduce en un tira y afloja, en un quítame de ahí ese póster y deja en su sitio esa maqueta. Diversión asegurada durante mucho tiempo.

¿Imposible? No, sólo un paso más en el camino perdido del otaku. Que Ayukawa esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. **Curro**)

Huelga decir que un trastero con estanterías a medida mejora MUCHO la vida de un friki...

El egoísmo Friki

Bueno, bueno, después de leer el gran articulo de opinión de *Rafa del Río* en la Minami 44, me puse a pensar en la gente que envuelve este singular mundillo.

Es de cajón pensar que el mundillo del manganime está constituido por personas a las que le gusta la animación o el cómic japonés (principalmente). Es decir, que todas las personas que estamos en este mundillo tenemos como mínimo una cosa en común, la fascinación por una de estas dos cosas; sigamos.

Tampoco hay que pensar mucho para deducir que todas estas personas queremos que nuestro mundillo siga vivo, pero según mi opinión, ¿qué clase de vida queremos que tenga? Porque como seres racionales (¿o sería mejor decir irracionales?) tenemos un sinfín de comportamientos conducidos por nuestro beneficio propio.

Me explico, bueno, intentaré explicarme, porque hay tantas cosas que decir que no sé si me podré expresar con suficiente orden y claridad. Hoy en día, nuestro mundillo está con vida aquí, en España, gracias a algunas personas que lograron hacerlo llegar a miles de personas, ya sea gracias a fanzines, editoriales, cadenas de televisión, eventos, etc... Muchos movidos por simple afición, otros, por dinero. Hasta aquí, bien.

Pero yo cada vez veo más claro que hoy en día mucha gente prefiere que este mundillo siga siendo marginal, porque si no yo no me explico cómo es posible que haya gente que pille material pirateado de series editadas legalmente, critique programas que ¡emiten anime! y un largo etcétera.

Supongo que muchas de estas personas tienen un grupito de amigos frikis y entre ellos charlan largo y tendido sobre lo patético que resulta esa serie, que si *Pepito* no tiene ni puta idea del valor filosófico que tiene otra, que si patatín, que si patatán...Casi siempre estas personas se sienten importantes en un círculo reducido, ya sea por sus conocimientos increíbles sobre la serie de moda, o por tener "Merchandising" casi imposible de conseguir por un humano normal y corriente ^ ^.

Pero claro, si este mundillo se abriera a toda nuestra cultura española toreril y futbolera, se perdería la gracia de decir:
"*A mí me gusta el manga. Sí, el manga, eso de bla bla bla bla bla.bla...¡Si es que no tienes ni idea!*".

El sentirse importante es una sensación que tiene que molar; por eso (lo comentado anteriormente) lo comprendo, pero cosas del estilo:
"*Vaya mierda de serie que emiten/publican, para eso que no hagan nada...*".
"*Jo, podrían sacar menos mangas, que no me llega el dinero...*".

¿Pero tú eres tonto o qué? No me cabe en la cabeza que mucha gente piense así...

Pero personalmente, lo que más me mata es sobre el tema de "actualidad" (no,no, la boda de nuestro "joven" Príncipe no ¬¬U):
"*Qué capullo es el Lázaro, va y hace una copia de Operación Triunfo para frikis, donde ganan tres pavas que cantan en...¡español!, pero qué notas que es el tío este, ojalá que no vendan ni un disco, joer con lo mal que cantan, y encima en español. Yo viviendo en España y me lo sacan en el idioma nacional. Con lo bien que lo paso yo escuchando las canciones en japo, sin saber qué coño dicen; definitivamente, siento vergüenza ajena*".

Vale, muy bien, una opinión es una opinión, todo el mundo es libre de opinar, te puede gustar o no, pero ¿no habíamos quedado en que a todos nos une una afición?

No la hundamos por favor. ¡¡Apoyar cualquier cosa que ayude a expandir el manganime es gratis!! (No todas, no todas, que ya veo a alguien saltándome a la yugular).

Lo dicho, cada uno pensará de una manera pero sólo hay un objetivo claro:
MANGANIME FOREVER!

Kréniser

Historia de un Friki (Cap.1) Experiencias con las asociaciones juveniles

Érase una vez, un pobre otaku solo y aislado, el cual no sabía cómo encontrar amigos con sus mismas aficiones. Soñaba con que sus amigos no lo mirasen mal cada vez que hablaba de "mangas", "animación" y "Japón". Y un buen día, encontró la felicidad cuando descubrió que había otras personas con sus mismas inquietudes e incluso, algunas de ellas, querían llegar más lejos en su afición preparando actividades y jornadas para que otros aficionados pudieran disfrutar de puntos de reunión, a la vez que daban a conocer al público en general una visión más realista de lo que supone ser aficionado al manga y la animación, como parte de la cultura oriental japonesa.

Así que, ni corto ni perezoso, se embarcó en colaborar y apoyar a aquel grupo de otakus dispuesto a comerse el mundo, sólo por ver sus sueños realizados. Así nace (más o menos, habría muchos detalles más que omito para no aburrir al personal) una asociación juvenil.

Hasta aquí todo va bien. La asociación, como cualquier entidad, necesita un órgano de dirección, formado por la Junta Directiva, tanto para mantener un orden interno, como para mantener relaciones con otros organismos (oficiales-Ayuntamiento- u otras asociaciones), formada por varios socios, los cuales desempeñan diversas funciones (presidente, vicepresidente, tesorero, secretario, vocales, etc). Y es aquí donde surgen los problemas.

He llegado a clasificar las juntas directivas que se forman en tres grandes grupos:
Grupo 1: Personas con iniciativas e inquietudes, que realmente creen en lo que están haciendo, e intentan llevarlo a cabo de la mejor manera en que saben desenvolverse.
Grupo 2: Personas que nunca están de acuerdo, ni les parece bien, nada de lo que hacen los del grupo 1, y se dedican a "incordiar" (por llamarlo de algún modo) en vez de ayudar, criticando todo lo que hacen los del grupo 1, pero que nunca quieren asumir la responsabilidad que supone formar parte de la Junta y cuando acaban haciéndolo llega el desastre, puesto que se dan cuenta de que las cosas no eran tan fáciles como pensaban, y acaban abandonando en un breve espacio de tiempo.
Grupo 3: Pobres pringados que quieren a su asociación y que, cuando las disputas entre los del grupo 1 y 2 llegan muy lejos (hasta el punto de que nadie queda al mando, los del grupo 1 por hartura y los del grupo 2 porque no quieren "pringar"), asumen los puestos de Junta con más oficio que beneficio, y se dedican a intentar hacer lo que pueden por la asociación mientras dura su mandato, algunas veces acertando y otras pifiándola.

Después del inciso, volvamos con lo que interesa, la historia de nuestro friki, que tras presenciar las disputas antes mencionadas e, incluso, formar parte de ellas como miembro del grupo 3, estando ya de vuelta de todo, un buen día recibe una carta de "suspensión cautelar" (todavía el pobre está buscando en la enciclopedia qué $%&#@ significa) de la actual Junta Directiva (perteneciente al grupo 2) en la cual lo convocan a "Juicio y Linchamiento popular" simplemente por no estar de acuerdo con la política actual de la Junta, es decir, por expresar en ciertos círculos (privados) su desaprobación de los "métodos" "caciques y nazis" que tiene la actual junta (sobre todo su presidente) de llevar adelante las actividades de la asociación. O sea, que se le considera "nocivo" para la asociación, por expresar libremente

su opinión sobre el presidente de la misma. ¿Desde cuándo criticar es motivo de expulsión de cualquier parte? ¿Cómo puede querer perjudicar a la asociación alguien que ha dejado tres años de su vida luchando por sacarla adelante? Pero claro, como no esta de acuerdo con los métodos del presidente (llamado cariñosamente *Darth Vader*), es perjudicial para la asociación, aunque eso a quien perjudica es al presidente que, en vez de hablarlo directamente, te cita a "juicio".

Tras demostrarse en la "audiencia" que la misma estaba convocada de forma indebida y que no había motivos demostrables para expulsarlo (previa negación del presidente al "acusado" de la presencia de un representante legal, encima de que insistió el presidente en que se llevara (los abogados dan un miedo... ¿por qué será?), decide el pobre friki abandonar la asociación para no marear más la perdiz. Y se van, tanto él como muchos de los demás "nominados" que como él no estaban de acuerdo con las actuaciones del presidente y quería pasarlos a cuchillo por la quilla.

Y así se queda la pobre asociación madrileña de presidente valenciano, sin un nutrido grupo de socios, que encima eran de los que colaboran y realizan actividades (algún otro día os hablare de las clases de socios de una asociación ^_~), sin el material que estos aportaban a las actividades y que sólo habían prestado a la asociación (por supuesto, nunca faltarán las voces que los acusarán de robo por llevárselo, aunque eso tendrían que demostrarlo y como les dan miedo los abogados...) y con un presidente egoísta, más preocupado por su propio bienestar que por el de la asociación.

Coque Saeba
Coque_Saeba@lycos.es

P.D.: Ahora, la asociación trata de volverse a abrir camino y la forma que han elegido para hacerlo es criticar a los socios que fueron "nominados" y que se marcharon, acusarlos de ser los culpables de todo lo malo que ha pasado en la asociación y dar una versión de lo sucedido que incluso a *George Lucas* le parecería ciencia ficción.

Nota:
Como las opiniones de los lectores no suelen tener imágenes propias con las que ilustrar, se ha decidido incluir aquí las fotos de lectores/as que nos enviáis. ¡¡Ánimo y a por ellos, que toda España (y gran parte de Latinoamérica) vea lo guapos/as que sois!! Eso sí, recordad que las fotos deben tener un mínimo de calidad, tamaño y resolución, porque nos han llegado algunas hechas con webcam que en la revista para verse bien ocuparían el mismo espacio que el número de página (y es una pena, porque una de esas era con otra chica en tanga (esa intentaremos ponerla, aunque no se vea muy bien... ^_^U)).

Tamaño recomendado
nº1

Tamaño recomendado
nº2

La opinión de Lázaro

Más de lo mismo

Una vez más, la triste actualidad me obliga a dejar de lado mis planes iniciales y centrar mi artículo en un suceso que tiene algo revolucionado al mundillo.

Pues sí, inicialmente yo pensaba hacer mi típico repaso al panorama editorial actual de todos los años. Luego se me ocurrió que podía aprovechar el tema de portada para hablar de si el deporte real está fielmente representado o no en los mangas deportivos. Después, surgió otro tema cuando a nuestra ya veterana *Eva* se le encargó supervisar la serie **Say Hello to Black Jack** (al fin y al cabo, no debe haber demasiados médicos frikis). También pensé que podía comentar los cambios, evolución y futuro a corto plazo de Minami más extensamente que en el editorial. Y al final voy a hablar de algo que nada tiene que ver ni con lo uno ni con lo otro.

Veréis, ha ocurrido algo que tiene a los frikis revolucionados, y aunque la cosa en parte no merece ser reseñada porque es dar publicidad a alguien que la busca, también hay ciertos aspectos que hacen que el comentario en cuestión valga la pena.

La historia se remonta a finales del año pasado, cuando distintas revistas publicaron la reseña de la película de **Sakura Taisen** que se iba a estrenar en cines. Dicho texto estaba mal, pues al parecer en la distribuidora se confundieron y la información que pasaron era de **Card Captor Sakura**, no de **Sakura Taisen** (o **Sakura Wars**). El porqué es totalmente desconocido, pero las malas lenguas dicen que el hecho de compartir ambos títulos la palabra "Sakura" tiene bastante que ver. Huelga decir que absolutamente nadie no friki se dio cuenta, y así la reseña salió mal en todas partes (bueno, en Minami no ^_^). Y aquí es donde entra la simpatía natural de los otakus, pues si bien de todo hay en la viña del señor, en el manganime ciertamente tenemos a algunos de los mayores imbéciles del universo conocido, y de esta forma a las revistas debieron llegar comentarios realmente maravillosos y dignos de publicación. Queriendo la casualidad que en una de dichas publicaciones tengan a un pavo que viene a cumplir la misma función que yo, es decir, caldear el ambiente y crear polémica. Y hay que admitir que en parte lo ha conseguido.

En parte, porque mientras la cosa no trascienda a sitios serios o medios realmente importantes tampoco será para tanto, y pese a lo que pueda parecer por este texto y en contra de lo que muchos creáis que viene ahora, os aseguro que Minami no le seguirá el juego. Me lo conozco demasiado bien como para que un principiante con tan poco nivel (sorprende ver a alguien de tan poca categoría en una revista considerada "grande", quizá debería enviarles mi currículum ^_^) me enseñe algo que no sepa, así que demos una pequeña lección de elegancia y limitémonos a reseñar los hechos sin caer en juegos de otros.

Aunque antes de empezar aclararemos que la revista en cuestión permanecerá en el anonimato, pues por un lado no se merece que le hagamos publicidad, y por otro tampoco sería justo que se juzgara toda la publicación por una única opinión personal que sólo como tal debe valorarse. Aunque bueno, toque a la revista (o al director/coordinador/loquesea) por permitir un texto que insultaba a todo un colectivo (inocente de las acusaciones, para más señas) y por no atender a las quejas de los lectores (no podemos hablar por el resto, pero en Minami varios hemos enviado mails más que correctos

Por la noche me trasvisto de detective Conan (Madrid).- En un ranking de pesados, obsesivos, monotemáticos y sabelotodos, los minifans de *Sakura* y de otras series manga/anime baratillas y repetitivas (ojo, no confundir estos personajillos con los admiradores del arte de Miyazaki) están arriba de todo. Créame: es imposible contentarlos porque, en su obsesión, están a la caza y captura de los errores que cometen los pobres periodistas que informan sobre un fenómeno tan poco interesante; miran con lupa pies de foto; protestan si las faldas son demasiado largas; si las niñas se tocan poco en las imágenes, si no se comulga con un tema tan aburrido, aborrecible, detestable, absurdo... En fin, que uno es muy serio y no está para sakuradas, que hay mucho cine por ver y, desde luego, ese tipo de cine está en el último sitio de las preferencias de cualquier tipo sensato y con gusto. Como yo.

Horror: las hordas de Sakura atacan al Nuevo Sobrino, y él tan tranquilo...

hablando del tema con educación y lógica y ninguna de nuestras misivas ha encontrado respuesta).

Bien, por el principio: Esta revista, en uno de sus últimos números del año, publicó la reseña de la película de **Sakura Taisen**. Reseña que estaba mal, pues la descripción correspondía por entero a la serie **Card Captor Sakura**. Así las cosas, la revista debió ver cómo toda una horda de frikis se les venía encima. En dicha horda, habría gente educada, gente normal, gente maleducada, y luego la basura que todos sabemos que desgraciadamente existe. Dado que al parecer también tienen una sección para animar un poco el cotarro, y además el sector friki es vulnerable y atacable porque lo forman casi por entero adolescentes sin poder adquisitivo, el encargado de la sección, que firma con pseudónimo, debió ver los cielos abiertos, de manera que en lugar de admitir el error y solucionarlo con una sencilla fe de erratas (que era la solución lógica y elegante) publicó un texto que... bueno, mejor vedlo vosotros mismos, pues en la página anterior os lo mostramos.

Sólo una salvedad, pues ya digo que no caeré en comentar su texto punto por punto pues sería seguirle el juego y además ya se desacredita él solito sin ayuda (vamos, que el texto es de demasiado bajo nivel y resultaría demasiado sencillo destrozarlo, que no me rebajo a cosas tan fáciles), y es cuando dice lo de que los frikis en su obsesión están a la caza y captura de los errores de los pobres periodistas y tal. No sé, pero empezando porque si esos periodistas hubieran hecho BIEN su trabajo nunca habría existido problema ninguno (¿que te aburre el manganime? Te jodes, chaval, tu trabajo es informar bien de TODO, lo que te gusta y lo que no) y terminando porque no veo obsesión alguna en querer que se informe bien de las cosas que te gustan, no acabo de encontrarle el fundamento a por qué indicar un error cometido (de mejores o peores maneras) es algo tan malísimo y recriminable, más bien sería ayudar a un "pobre periodista" a hacer bien su trabajo, pero en fin, a saber lo que pasa por la mente de este tipo... Y ya, que si empiezo no paro que ya digo que el tipo tiene demasiado poco nivel y hay demasiados huecos por donde atacar.

En fin, que ahí queda eso, y que aunque debo admitir que en parte entiendo a este redactor, pues yo también debo lidiar a diario con esa panda de subnormales que se creen que el manganime es el centro del universo y que todo aquel que no sepa cómo se llama el abuelo de *Rei Ayanami* merece la muerte, también es muy cierto que el pavo se sobró un pelín de más, aparte de ofrecernos un maravilloso ejemplo de rabieta infantil en su vertiente gañánica.

Pero la idea que debe prevalecer es que, en conjunto, no deja de ser una mera opinión personal, de alguien que a vuestro criterio queda decidir si es quién para hablar o no. Y punto, porque, ¿que en el mundo hay subnormales que hablan sin saber? Como si no lo supiéramos. ¿Que el manganime es considerado por una gran mayoría de ignorantes como solamente hentai? Tampoco es que descubramos América precisamente. ¿Que en diversos medios de comunicación pululan monos sin pelo que se creen en posesión de la verdad absoluta y consideran que su gusto personal es el único válido e interesante del universo? Lo vemos día a día.

Vamos, que resulta que en realidad todo esto no nos dice nada que no supiéramos, y encima ni siquiera es en un medio realmente importante ni que llegue a cantidades ingentes de personas, por lo que el daño tampoco es que sea tan grande.

Es decir, que en realidad no ha pasado nada, y que mi consejo es que paséis tanto de este individuo como de su opinión, pues si la tenéis en cuenta, os cabreáis por ella, o le hacéis cualquier tipo de caso en general ya le estaréis dando muchísima más importancia de la que en realidad tiene.

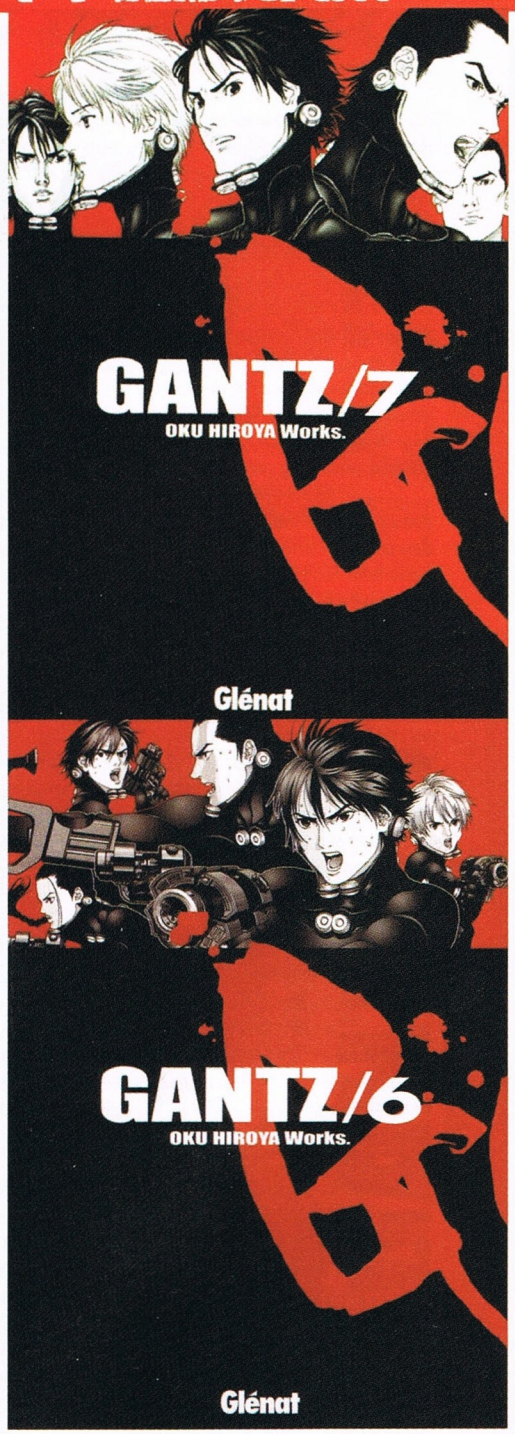
Lázaro Muñoz

Así es como tratan de presentarla unos pocos pobres ignorantes.

Así es como es en realidad, tal y como saben los que se molestan en informarse de las cosas.

HOY NOS PASAMOS POR LA PIEDRA...

GANTZ



Después de pensar un buen rato una serie para esta sección, se me ocurrieron tres nombres que merecía la crucifixión absoluta. El primero de ellos era **Geo Breeders**, un trauma que aún me provoca pesadillas en las largas horas de verano, aunque tuve que desecharlo por ser algo anticuadillo (la mitad de vosotros no lo recordaréis, y la otra mitad ni lo conocisteis) y porque gracias a la manía de Planeta de venderlo todo en *comic-books* por aquella época, lo tengo desperdigado por las estanterías y no me apetecía montarlo todo para releerlo. Luego pensé en **Midori, la niña de las Camelias**... Bueno, tenía que terminarlo antes de poder escribir sobre él, y dado que aún no he podido pasar de la quinta página sin que me den arcadas, tuve que abandonar la idea (y conste que lo de las arcadas es literal, no metafórico... ¿Qué se puede esperar de un manga en el que el autor pide perdón al final del tomo?). El tercer nombre que barajé fue **Evangelion**, todo un clásico en las críticas. Pero luego pensé que no, que no merecía ni eso. Entonces... ¿Cuál? ¿Qué manga hay que sea pésimo, terrible, inhumano, desagradable, de mal gusto, y hecho a mala leche? La respuesta vino a mí como una epifanía: **Gantz**.

Así de primeras, y para los que tengáis la suerte de no conocerlo, **Gantz** se configura como un *shonen* de ficción para adultos. Y olvidad el famoso "para adultos no significa que sea de sangre y tetas". En este "manga" eso es lo único que vais a encontrar.

El argumento nos sitúa en un Japón híper-violento (curioso en un país en el que si se te pierde un fajo de billetes lo más seguro es que lo encuentres en objetos perdidos) en el que la gente que está a punto de morir es trasladada a una extraña habitación con otras personas. Allí una bola-ordenador llamado Gantz los introduce en un curioso juego, parte real, parte virtual, en el que ataviados con poderoso armamento y trajes como el de **Spriggan-Stryker** deben cargarse a unos alienígenas. Quien muere en el juego, muerto queda, y quien sobrevive vuelve a la habitación sin un rasguño y puede salir a la calle. Suena bien, ¿verdad? Pero no aplaudáis todavía, porque la cosa trae cola.

Lo primero, las personalidades de los "concursantes", que no son más ñoñas porque hasta el propio autor tiene su corazoncito. En la habitación se reúnen: Un político con cáncer y que está claro que será el primero en dejar tirado al resto; una chica tetona y desnuda (muy lógico y sutil) que tras intentar cortarse las venas aparece en una habitación extraña, ve que intentan violarla y se queda tan ancha; un niñato malaje, cruel, y salido que curiosamente es el prota; un criajo que va de listo y les hace la pascua a todos; un típico empleado japonés gafotas que no hace falta ser muy listo para saber que cae de los primeros; un rubito a lo guays; un tipo que va de héroe y es muy bueno, muy guapo, y tiene melenita; y dos yakuzas que sin lugar a dudas son lo mejor del reparto. Y es que, dejadme que os explique la situación: El tipo está a punto de morir y de repente aparece en una habitación de la que no puede salir con un grupo de gente rara y su amigo yakuza. Al momento aparece una chica de una forma un tanto extraña en la habitación, totalmente desnuda. ¿Qué hace el yakuza? ¿Se preocupa? ¿Se asusta? ¿Usa el comodín de la llamada? No, pasándose por el forro las teorías de que todo sea un truco de cámara oculta, y el hecho de que al estar en una situación extraña los instintos de supervivencia tienen machacada la libido, el tipo coge a la chica y se la lleva a la habitación de al lado para intentar violarla. Y que luego no se diga que el manga se vende como erotismo legal, ¿eh? Que si se vende es por el argumento...

Pero sigamos con la habitación. De repente, en un momento dado, y sin avisar, Gantz (la bola orde-

nador) se abre, y surge mogollón de armamento futurista con sus uniformes y todo. El rubio se acerca a coger un arma y... ¿Qué ve dentro de la bola? Un tío en porretas conectado con muchos cables. Genial, toda mi vida mis padres convenciéndome de que dentro de la tele no hay enanitos, y ahora resulta que en el interior de los ordenadores hay gente trabajando, y no enanitos, no, sino todo un señor, calvo para más inri, que hace funcionar la máquina. ¿Habrá que darle de comer? Coñas aparte, la gente comienza a armarse con pistolas y fusiles, y la chica... ¿Aprovecha para vestir un uniforme evitando la desnudez que casi le cuesta la violación anterior? No, "¿pa qué?" la chica se queda guarecida en la chaqueta del héroe mientras ve a los demás trincando armas como perras. Y ahora que digo perras... Me faltaba un personaje, un perro callejero que sin ninguna lógica se junta al grupo, y es que... ¿Quién no ha llorado alguna vez viendo **Lassie**? Pues llorar no sé, pero el perrito protagoniza un rápido escarceo con la pobre chica que no viene a cuento. Pero no nos desviemos: De buenas a primeras, uno de los personajes comienza a desaparecer a rayitas (no se me ocurre mejor descripción) y poco después le sigue el resto. Los personajes se asustan, se agobian, y se tiran al suelo. ¿Todos? Noooo Los dos protas aguantan valientemente el tirón, y quedan los últimos, reservando la salida triunfal al protagonista por excelencia, que en el mismo tiempo que tuvieron los otros para decir *Jesús* se quita la chaqueta, jersey, camiseta, pantalón, calzoncillos, zapato derecho, zapato izquierdo, calcetín derecho, y calcetín izquierdo, y se enfunda en un traje de neopreno (que no hay cosa más compleja en este universo conocido). Así, como suena, que para algo uno es el prota y tiene esos privilegios (bueno, la última en viajar es la chica, pero la verdad es que en ese tomo es como si no existiera).

Bueno, ya vistos los protagonistas, y con una parte de la cordura perdida en las páginas anteriores, pagando encima, rezamos por que la cosa mejore, ¿y mejora? ¡Ja!, luego tenemos a los alienígenas, todo un progreso del diseño de personajes, que deja por tierra el trabajo de miles de personas dedicadas a la evolución de los secundarios malvados. Y es que... No sé cómo soltarlo, pero así, de sopetón... Los alienígenas son cebollas. Así. En frío. Entendedme, no es que sean cebollas con patas, son humanoides y eso, pero tienen la cabeza en forma de cebolla, se llaman *cebollenses*, y el primero que aparece comiendo cebolleta no hace más que pedir dos cebolletas mientras moquea a los participantes. Ni que lo hubiera diseñado la sección de verduras del **Carrefú**.

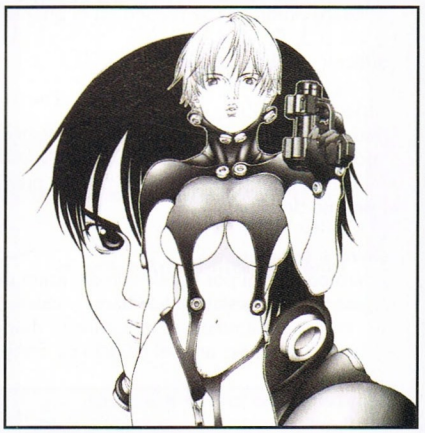
La pregunta del millón acude rápidamente a la mente de los cuatro gatos que no han comprado este manga para ver a la chica de portada en porretas: ¿Hay algo que merezca la pena, por Dios? La respuesta llega en formato de fluidos viscosos, ya sean humanos o *cebollenses*. Los que os guste el hentai sabréis de la pasión que tienen algunos japoneses por las chicas embadurnaditas en sudor y demás flujos... Pues bien, el autor es un tipo muy japonés.
Excesivamente japonés, diría yo, pues se solaza cubriendo cuerpos, trozos de acera, papel, y nuestros rostros si le damos oportunidad de todo tipo de fluidos vitales. Desde sudor hasta sangre, pasando por otros menos agradables y con tropezones, surgen por todos los orificios posibles (algunos incluso inventados para la ocasión) en una orgía viscosa sin parangón en el mundo del manga. Si queréis haceros amiguitos de *Oku Hiroya* (el culpable de este manga), regaladle un muñeco de eso que expulsa *Blandi Blubs* hasta por el pezón izquierdo y lo haréis feliz; y es que el gusto de este tío por la casquería es excesivo, cabezas que revientan, cuerpos que se parten por la mitad, brazos que se van a vivir su vida, entrañas que se van donde la madre de *Marco*... En este manga la gente no se muere de viejo o desangrada, no, aquí la gente se muere más que nada de pereza, de la pereza de tener que buscar todos los cachitos que te has dejado en el camino. En resumen, el manga perfecto para colgar sus pósters en la guardería.

Pero dejemos el argumento y los personajes a un lado que ya me he pasado de caracteres y mucho. ¿Qué pasa con los guiones? ¿Por qué el protagonista está todo el día pensando mal de la gente? Es que, para que os hagáis una idea, el interior de la mente de este chico es como el interior del bolso de *Natalia Berbeke* pero en jodío. Qué tío más ruin. ¿Y los alienígenas? ¿Qué dicen? Pues aquí hay que darle diez puntos a *Oki*, diez puntos de sutura, claro, y en el cráneo, porque que me expliquen por qué narices los alienígenas se tiran dos tomos hablando en seudo polaco y luego se dirigen a ti en un perfecto español (o japonés, según se mire) para pedir clemencia. Sin comentarios.

Vale, el argumento es una mezcla de **Matrix** y **Fanhunter** (especialmente si tenemos en cuenta que los personajes son simples copias informáticas de sus yos reales que se envían por fax, toma castaña), los personajes son de juzgado de guardia, los guiones parecen sacados de **Will & Grace**... Pero ¿Y el dibujo? Será bueno, ¿no? ¿Por favor? Pueees... A ver, los fondos de ciudad son muy bonitos, las fotos están muy bien sacadas, y si no te fijas mucho y entrecierras los ojos, hasta puede que algún día te creas que son dibujadas. En cuanto a los interiores... Hombre, si tenemos en cuenta que el manga está hecho a 3D entero y vectorizado por el típico equipo de pardillos de turno, si los fondos de los interiores fueran malos sería para coger al *Oki* y meterlo en Guantánamo sin teléfono móvil y disfrazado de *Bin Ladden*. El dibujo anatómico, hay opinión para todos los gustos. Unos piensan que pese a seguir el mismo procedimiento que los fondos de interior los dibujos son malos. Otros piensan que, a pesar de todo, la curiosidad por ver cómo aumenta el bizqueo de los personajes de una viñeta a otra le da interés al manga; e incluso hay quien opina que eso de que las tetas de la prota cambien de tamaño de un dibujo a otro tiene hasta morbo. Lo cierto es que, en resumen, el dibujo es malo. Salva la anatomía el hecho de estar prediseñado en 3D, y a veces ni eso, le quita gracia. Y eso siempre y cuando seas capaz de apartar la vista de las tetas de las chicas del manga y fijarte, claro. Mentones intermitentes, pechos menguantes, bizqueo repentino, y mismo careto, diferente peinado, es una constante en este manga.

Para terminar, me gustaría hablar del formato en el que Glénat ha decidido publicarlo en España. Tomo gordito, con sobrecubiertas de calidad y a dos texturas (creo que es estucado y vinilo, pero no me hagáis mucho caso), un tomo bonito, porque claro, de alguna forma hay que enganchar a los lectores, y de donde no hay...
En resumen:
La serie es... La demostración definitiva de que se puede dibujar manga a oscuras y bajo el efecto de sustancias ilegales y conseguir que te lo publiquen sin terminar en la cárcel.
El autor debería... Ser... Esto... Espera, ¿sigue estando prohibida la lobotomía frontal?

Rafa del Río



Al menos el manga alegra la vista

Japón Práctico 4

BARRIOS DE TOKIO

Mapa de la linea JR
Es el esquema de la línea JR que circula por todo Tôkyô, conecta con todos los lugares turísticos y se puede utilizar gratuitamente si se posee de un Japan Rail Pass. Así os podéis hacer una idea de dónde están los sitios. En el Oeste: Shinjuku, Yoyogi, Shibuya, Harajuku y Yoyogi. En el Este: Asakusa, Ueno, Akihabara, Kanda. En el Sur: la Torre de Tokio, la Bahía, Shinagawa. Los TIC (Tourist Information Centers) tienen muchos panfletos y folletos de este tipo, realmente útiles.

Shinjuku y los rascacielos
Barrio de grandes rascacielos de oficinas y hoteles en la zona oeste y grandes centros comerciales, tiendas y almacenes en la zona este. Estar en medio te hace empequeñecer enormemente. Puedes subir, hasta las 17.00, al observatorio gratuito del Ayuntamiento (en un día despejado, se puede ver el monte Fuji), a cualquier restaurante que esté en lo alto, ver el sakura artificial en el edificio de Takashimaya, ir de tiendas o de puestecillos de electrónica (aunque suelen ser más caros que otras zonas).

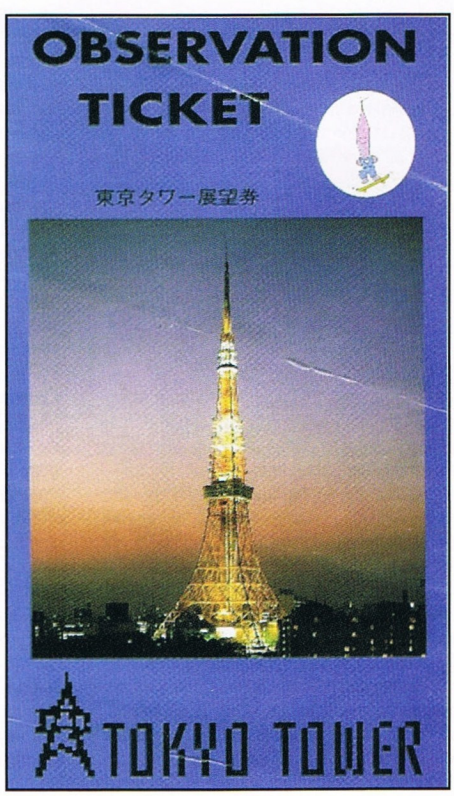
Shibuya y la juventud
Centro juvenil y ruidoso por excelencia, donde se mezclan grandes pantallas televisivas, tiendas y lugares donde tomar algún refrigerio o perderte por los centros comerciales. Puedes quedar con tus amigos delante de la estatua de Hachiko (un perro), comprar en Mandarake y sentir de verdad que estás en Japón.

Akihabara y la electrónica
La ciudad de la electrónica y de los otakus. En cada esquina encuentras tiendas donde comprar las últimas novedades en cámaras, portátiles, teléfonos móviles y en la misma calle encontrarás una tienda tras otra de manga y anime.

Asakusa y lo tradicional
Sólo se puede llegar hasta Asakusa Kannon a través del metro o de un agradable crucero por el río Sumida y así deleitaros de la entrada con el Kaminari-mon del Templo Senso-ji y de la callecita de Nakamise con multitud de souvenirs hasta llegar al templo en sí. Ahí, antes de entrar, debéis purificaros echándoos el humo que sale de la gran urna donde se quema incienso.

Harajuku y los "góticos"
Todos los domingos se reúnen en el puente los que se visten de manera "gótica", estrafalaria o los grupos de música en promoción. Podéis ir de tiendas en la calle Omotesando (en el Oriental Bazar podréis encontrar diversidad de objetos para regalar y ahí es donde se concentran las tiendas de ropa para la juventud).

Tokio y el centro
Desde la estación de Tokio puedes moverte a cualquier punto de la ciudad y de Japón entera, ahí se reúnen los principales bancos, universidades, correos y empresas. Desde aquí puedes pasear por los preciosos jardines del Palacio Imperial y por el parque de Hibiya.



Ginza y las tiendas
Centro comercial por excelencia de Tokio donde se reúnen las más prestigiosas y lujosas tiendas, restaurantes, bares y cafeterías de todo el mundo. El bullicio que se vive en esa zona refleja el movimiento diario de la capital japonesa. El punto de encuentro suele ser ante el edificio de Sony.

Roppongi y la juerga nocturna
Si queréis vivir la noche japonesa, lo mejor es acercarse a este barrio repleto de americanos y gente de color que te invitan a sus locales. Frente a la estatua de bronce encima del Freak House está la calle más concurrida y entretenida de la juerga nocturna. También podéis disfrutar de una visión nocturna y bastante cercana de una bonita Torre de Tokyo iluminada. También se concentran la mayoría de embajadas extranjeras.

Parque Yoyogi y la tranquilidad
En el gran parque que está al lado de Harajuku, podréis disfrutar del florecimiento de sakura a finales de marzo o principios de abril si la caprichosa flor de cerezo se deja ver y así practicar el tradicional "hanami". También podéis visitar el gran Santuario de Meiji para ver alguna boda tradicional por casualidad o para ir a rezar en Año Nuevo. Se accede a él por uno de los tres torii de ciprés que tienen más de 1.700 años.

Ikebukuro y los videojuegos
Bajo el imponente edificio de Toyota te encuentras con multitud de locales donde jugar a los últimos videojuegos, ver las últimas películas o echar un vistazo a las novedades editoriales en algunas gigantescas librerías que hay por la zona. Se mezclan diversos estilos y ambientes donde hay que destacar el Sunshine City.

BARRIOS DE TOKIO, AÑO DEL MONO Y FIESTAS DE FEBRERO

Fiesta Nacional: Kenkou Kinembri o día de la Fundación Nacional

Día: 11 de febrero. Parece que el 660 antes de Cristo se coronó al primer emperador Jinmu. No se hace ninguna celebración en especial, solamente que la gente descansa o sale de viaje o de compras.

Setsubun o Bienvenida a la primavera

Días: 3 ó 4 de febrero.
En la mayoría de los templos, varias celebridades lanzan semillas secas de soja a la multitud para ahuyentar a los espíritus. Tras lanzarlas en casa, colegios, etc. al son de "fuku wa uchi oni wa soto" los presentes deben recogerlas y comerse tantas como años tenga. En el antiguo calendario lunar, en esta fecha se da la bienvenida a la estación primaveral.

Día de San Valentín

Día: 14 de febrero.
A diferencia del Día de los Enamorados occidental, es la chica quien regala al chico algo de chocolate, en forma de corazón con el nombre de él. Normalmente diferencian entre "maji-choco" para dárselo a la persona de la que están enamoradas (hecho a mano o caro) y el "giri-choco" (más barato) que se lo regalan a los hombres de su entorno (padre, hermanos, compañeros de trabajo, etcétera). Los chicos suelen medir su popularidad según los "chocolates" que reciben este día.
Con los nuevos tiempos, las chicas también reciben su regalo a cambio el 14 de marzo, en el White Day.

Otras fiestas

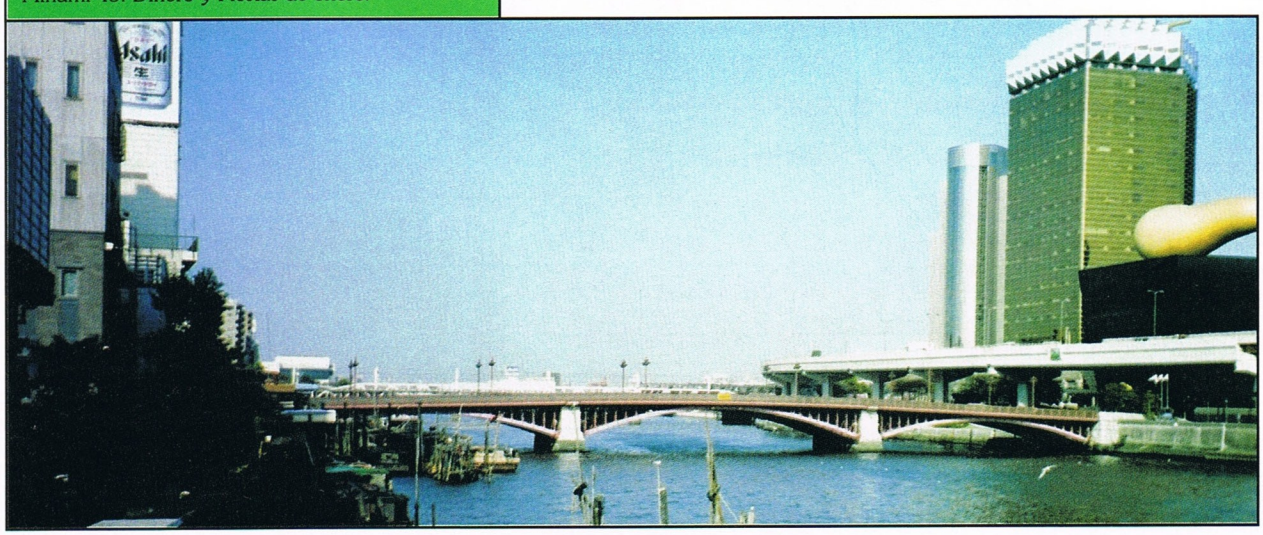
3 - 4 febrero: Kasuga Mantôrô, Festival de los faroles, Santuario Kasuga, Nara.
Principios de febrero: Yuki Matsuri, Festival de la Nieve, Parque Odori, Sapporo en Hokkaido. Esculturas de nieve y hielo.
Principios de febrero: Mamémaki, Narita en Chiba. El sacerdote arroja habichuelas para ahuyentar a los demonios.
15 - 16 de febrero: Kamakura Matsuri, Yokote en Akita. Se construyen iglús en honor al dios del agua.
16 - 17 de febrero: Bonten Matsuri, Santuario de Asahi-okayama, Yokote en Akita.
3er sábado de febrero: Eyo o Hadaka Matsuri, Festival del desnudo, Saidaji en Okayama.

Horóscopo de 2004: Mono Yang de Madera (22/01/2004 al 08/02/2005)

Propicio para desarrollar cualquier actividad, augurando éxito y buenaventura. Fomenta la imaginación, invita a la participación y convoca a la competencia. En la política, la economía, la cultura y en las relaciones internacionales se producen cambios trascendentales y tienen lugar importantes eventos. La avidez por el éxito fulgurante se acompaña de la falta de previsión y el poco escrúpulo de los valores morales aunque, antes de finalizar el año, el peso de la justicia ya habrá caído sobre los más vanidosos y los más torpes. Por lo tanto, en el año del Mono, hay que actuar activamente pero con inteligencia y honestidad, y siempre dentro del marco de la ley.
Afortunados: Rata (aunque no conviene perder ningún amigo), Buey (sólo que se te bajen los humos de la cabeza), Serpiente (con serenidad e inteligencia), Caballo (gratas sorpresas pero precaución), Cabra (hay que sacarle provecho), Mono (deslumbrante), Perro (oportunista pero cuidado con tu egoísmo).
Desafortunados: Tigre (no perder el optimismo), Conejo (aunque más o menos aceptable), Dragón (luchas y concesiones), Gallo (paciencia, precaución y sensatez), Cerdo (necesitas una rigurosa disciplina y un esfuerzo sistemático)

Alessandra Moura (Chiisai)

Anteriores entregas
Minami 43: Fichas prácticas.
Minami 44: Japan Rail Pass e impresión de Tokio.
Minami 45: Dinero y Fiestas de enero.



Un preciado tesoro, el merchandise

FRIKIS SIN DINERO

Un mes más, en Minami os damos los consejitos para ser unos buenos frikis sin gastaros demasiado dinero. No podíamos dejar de lado la búsqueda del merchandise escondido, y es que los frikis somos como los personajes de un juego de rol, nos encanta recoger y acaparar tesoros. Pero estos tesoros normalmente son excesivamente caros y no nos podemos permitir el lujo de comprar todo aquello que quisiéramos. Pues bien, si lo que queréis es encontrar merchandise del barato, os voy a dar un par de consejos.

Debido a la proliferación del anime en las televisiones de nuestro país, cada vez es más sencillo que las grandes empresas decidan unirse al chollo del merchandise manga. Así tenemos por ejemplo los regalos que vienen en las patatas, la bollería o como regalo infantil en una cadena de comida rápida suelen tener como protagonistas a los personajes de **Shinchan**, **Hamtaro**, **Dragon Ball**, **Yugi Oh** o **Beyblade**. Asimismo en los grandes almacenes y jugueterías del país cada vez es más fácil encontrar los juguetes de series de anime y videojuegos como son las figuritas de **Final Fantasy The Movie**, **Street Fighter**, **Kingdom Hearts**, los peluches y muñecos de **Hamtaro**, las peonzas de **Beyblade**, los muñecos de **Digimon** con todos sus personajes y sus digievoluciones... También es sencillo encontrar todo tipo de merchandise de **Hello Kitty** y de **Dragon Ball** ya que hoy en día ambas series están totalmente integradas en nuestro país.

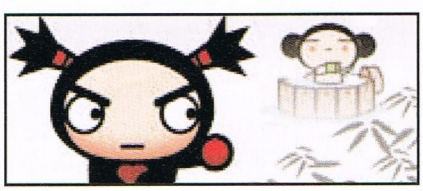
Pero este tipo de merchandise es del cutrecillo (por decirlo de alguna manera), no es ese tipo de merchandise con kanjis japoneses que no entiendes y del que puedes vacilar con los colegas. Pues bien, hay sitios donde el merchandise está oculto pero se encuentra entre nosotros. Una opción importante son las pastelerías donde hacen tartas de cumpleaños ya que suelen tener un catálogo de figuritas con las que adornar la tarta. Así por ejemplo he podido observar que venden figuras de **Doremi**, **Shinchan**, **Sailor Moon**, todo tipo de **Pokémon** y **Digimon**, **Saint Seiya** (esto fue un gran descubrimiento...) o **Hamtaro**. Con un poco de habilidad y mucha simpatía puede que os dejen comprar estas figuras a un buen precio, ya que hay muchas veces que no están a la venta directa (y no hace falta pedirse una tarta completa por una *Sailor Moon*, ¿no?). Estas figuras se encuentran también en algunas papelerías, aunque en estas tiendas los precios no son tan asequibles.

Pero si hay una tiendas que son el "jauja" de los frikis son las conocidas "tiendas de los veinte duros" (llamémosles tiendas de bajo coste). Si los dueños son chinos, mejor que mejor ya que ellos nos lo traen directamente del país de al lado y a unos precios de risa. Debemos tener en cuenta que muchas veces el merchandise que adquirimos en las tiendas especializadas es "Made in China", por lo que nos encontramos con productos originales (aunque a veces no). Así, por ejemplo, he podido encontrar en una de estas tiendas la colección completa de llaveros de **Magical Doremi** en tres versiones distintas: con los trajes mágicos, con los trajes de calle y en SD, a un precio escandaloso de 75 céntimos de euro cada llavero (¡ojo!, que he dicho céntimo). También he podido encontrar todo tipo de material de escritorio de distintas series como son lapiceros de **Rurouni Kenshin** o **Marmalade boy**, agendas de **Ah! Mi diosa**, lápices y huchas de **Dragon Ball**, **Estás arrestado** o **3x3 ojos**, unos tirantes de niños de **Shin chan** (hace varios años de esto...) así como juguetes de distintas series de anime, camisetas o pijamas de las protagonistas de *Katsura* y demás curiosidades. En las tiendas de poco gasto también nos encontramos con la gran protagonista del año que no es otra que **Pucca**. Esta muñeca coreana (que no japonesa) creada para promocionar una cadena de restaurantes coreanos ha sido el merchandise más codiciado en los últimos meses. Las tiendas de moda han encargado todo tipo de material (bolsos, muñecas, llaveros, trajes, monederos...) y lo han puesto a la venta a un precio desorbitado. Pues bien, como Corea está muy cerca de China, en las tiendas de bajo coste nos encontramos todo tipo de llaveros (el más barato que he encontrado ha sido a 20 céntimos de euro), camisetas o peluches de **Pucca** que al apretar canta una canción muy divertida. Sólo tenéis que buscar (más bien rebuscar) un poco en estas tiendas y veréis qué sorpresa os lleváis.

Por último aconsejaros que busquéis por internet las tiendas de venta on-line. Las hay muy buenas que traen material directamente desde Japón y a un precio bastante bueno. Además suelen tener un formulario donde puedes hacer peticiones expresas de merchandise o de series en concreto. Si sois de los que no os fiáis de estas cosas, confiad en mí que yo he hecho compras en algunas de estas tiendas y he salido muy satisfecha.

Y lo que siempre os digo, con un poco de vista y mucha intuición podéis encontrar buenas cosas a bajo precio. Hasta el mes que viene.

Eva R. Evrard



ESCUCHADME, ESPÍRITUS SUPERIORES...
POR EL PODER QUE ME OTORGA EL ANILLO DE SALOMÓN, INVOCO A MI PRESENCIA A LILITH, PRINCESA DE LOS SÚCUBOS, DEMONIO DE CATEGORÍA SUPERIOR DEL INFIERNO...
... ACUDE A MI LLAMADA Y AYÚDAME A DERROTAR A AQUELLOS QUE SE OPONEN A MIS DESEOS...
¿EH?
VAYA, VAYA... ASI QUE MIENTRAS VOSOTROS ME ENTRETENÉIS, VUESTRO COMPAÑERO PREPARA UN CONJURO SUPERIOR...

¡PUES PODÉIS IROS DESPIDIENDO DE ÉL!
¡NO! ¡DHAELIS!
¡DHAY! ¡CUIDADO!

© 2002 CRIS ORTEGA

HTTP://CRISORTEGA.COM

OPERACIÓN FRIKI 2

EL GRUPO CHARM!

EN EXPOCÓMIC 2003

(Y GRABANDO SU VIDEOCLIP)

Bienvenidos a esta sección de Operación Friki, que pretende traeros y acercaros las noticias sobre Charm junto a toda la información sobre la segunda fase de nuestro concurso musical favorito.

Y arrancamos con las más recientes actividades de Charm, tras su presentación oficial en el Salón del Manga de Barcelona. Lo primero que hicieron fue desplazarse en noviembre a Madrid, para participar en los actos de Salón del Cómic de Madrid, Expocómic, donde actuaron el domingo 23, ante un público que atestó el escasamente dimensionado salón de actividades del certamen capitalino. El grupo realizó sobre el escenario el repertorio de compone su disco de debut, y hasta se trajeron a las Playdance para que bailaran las coreografías que se realizaron para el Salón de Barcelona. Como sucedió allá, también aquí las chicas dedicaron su tiempo a firmar discos, pósters y autógrafos, antes de partir de regreso a sus hogares.

Pero su visita a Madrid dio para mucho más. Aparte de las típicas entrevistas de promoción a medios, realizaron una visita a los estudios de Telemadrid, donde les hicieron una entrevista y, finalmente, el viernes regresaron a los platós para realizar la grabación de estudio de lo que será su primer videoclip, dirigido y realizado por *Paco Casado*, de la productora Entrelíneas y que promete ser tan divertido y colorista como sus protagonistas. Finalmente, a su regreso a la Ciudad Condal, *Lydia* tuvo que subirse rápidamente desde Murcia, ya que la gente del programa "3xl.net" las reclamó para una entrevista en su programa televisivo, el más importante dedicado al manganime en la televisión autonómica catalana, pero de eso ya os informaremos en el próximo número.

Por otra parte, Orange Music, a pesar de estar centrada en el negocio discográfico, es decir, en la venta en tiendas de discos, ha cerrado un acuerdo con SD Distribuciones, que también distribuye Minami a tiendas especializadas, para poner en todas las tiendas de cómics ejemplares de "Konnichiwa" y del volumen uno de "Minami Music", así que ya sabéis, dad la vara a vuestro tendero favorito para que os lo sirva.

PARTICIPANTES DE ESTE MES

Bueno, pues aquí os presentamos a los participantes que han superado la primera criba, y de los que ponemos en el CD audios para que vosotros elijáis a los tres que pasarán a la siguiente ronda.

DANIEL ARDILA, de San Sebastián de los Reyes (Madrid), participa con tres temas muy conocidos: "Un tercio de puro amor" de **R. Kenshin**; "Esto sí es un blues" de **Cowboy Bebop** y, finalmente, "Change The World" de **Inu Yasha**.

LORENA BOLÓS, de Hospitalet de Llobregat (Barcelona), es conocida por sus amigos como Irina, y nos ha mandado una cinta con tres canciones para participar en OFII: "Pecas" en español y dos temas de **Saint Seiya**: "Chikyuu-Gi" en japonés (de la reciente saga de Hades) y "Por toda la humanidad" de la vieja serie que todos recordamos. Es una otaku de 16 años a la que le encantan, sobre todo, las series de fantasía heroica.

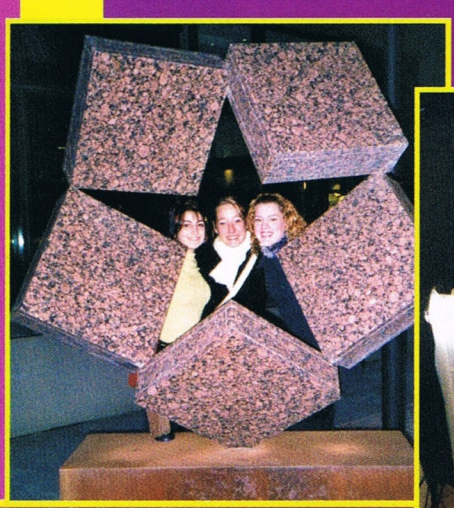
ANA HUEROS, de Alcobendas (Madrid), utiliza el nick de Rika-chan y participa con tres canciones también: "Pecas" de **R. Kenshin**; "Platina" de **Card Captor Sakura** cantada en japonés y, finalmente, "The Real Folk Blues" de **Cowboy Bebop**, también en japonés.

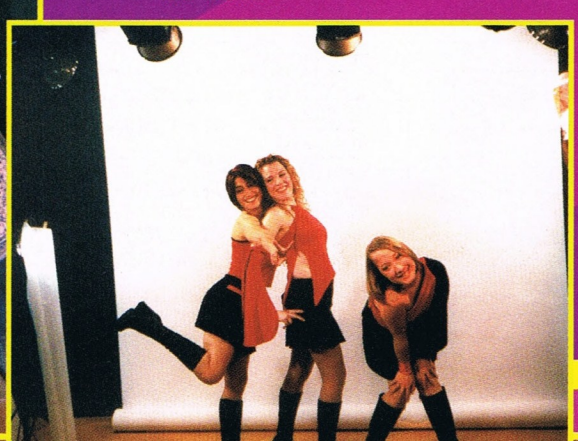
THAIS MARTÍNEZ, de Corberá de Llobregat (Barcelona), es una encantadora morena que con el seudónimo de Pai participa con tres canciones también muy conocidas por todos vosotros: "No lo ves" de **Dragon Ball GT**, "La tesis de un ángel cruel" de **Evangelion** y, finalmente, el tema principal de **Nadia, el misterio de la piedra azul**.

RAQUEL VIOLAT, de Alcobendas (Madrid), nos ha enviado tres canciones, dos de ellas en español: "La tésis de un ángel cruel" de **Evangelion** y "Solo no estás" de **Escaflowne**, además del tema principal de la primera película de **Card Captor Sakura**, "Tooi Kono Machi de", en japonés, esta última un poco deteriorada por la acción del rotulador sobre el CD -_-;. Raquel no nos cuenta mucho más, salvo que su nick es el disneyano "Wendy".

SARA VIOLAT, también de Alcobendas, y como comparte domicilio y apellidos con Raquel, nuestro talento detectivesco nos ha llevado a deducir con gran esfuerzo que son hermanas. Sara participa con "¿No sería mejor?" de **Final Fantasy X**, "Feeling Heart", tercer tema de cierre de **Marmalade Boy**, y el tema principal de la segunda película de **Card Captor Sakura**. Sara ha elegido un nick más acorde con la temática de nuestro concurso, "Nakuru-chan".

Como veis, de momento hay pleno entre las dos principales ciudades de España, la capital





del país por un lado y Barcelona por otro, a ver si esto anima a gente de otras localidades a demostrar que no se quedan atrás.

VOTACIONES

Y, por fin, las votaciones. Esta vez, antes de votar a los participantes, vamos a comenzar a pediros vuestros votos para las canciones (para ir ganando tiempo).

Hemos establecido tres categorías para que elijáis vuestros temas; en la primera de ellas, "Canciones favoritas", podréis votar cualquier canción de anime o videojuego que prefiráis, sin importar popularidad, antigüedad, si se ha emitido en España, etc...; en la segunda, votaréis a vuestras canciones favoritas de J-Pop y, finalmente, en la tercera, esperamos vuestros votos para vuestras canciones favoritas de anime que se emitieron en España y que tenían o tienen las canciones dobladas en nuestro idioma. Las listas que aparecen a continuación son meramente orientativas, mientras esperamos vuestros votos, que nos servirán para confeccionar los siguientes discos de "Operación Friki" y "Minami Music". No serán tenidos en cuenta los votos a canciones que ya hayamos publicado en el "Minami Music vol. 1" y en el disco de Charm "Konnichiwa".

Puedes mandarnos ya tus votos a Orange Music, Apartado de correos nº 725, 28080 Madrid, o bien al mail orange@arrakis.es, tanto para votar a vuestros candidatos favoritos, como a vuestras canciones e incluso, por el mismo precio, a las dos cosas.

Y recordad que el sistema de votaciones es:
- Para los concursantes, 3 puntos para tu favorito, 2 para tu segunda elección, y 1 para tu tercera.
- Para las canciones, 1 punto para cada una de las tres que elijas, es decir, que aquí más que puntos simplemente tienes que decir las tres que más te gustan.

CANCIONES CLÁSICAS EN ESPAÑOL

SERIE	CANCIÓN
BANNER Y FLAPI	Banner y Flappi
BELFI Y LILLIBIT	Belfi y Lillibit
BÉSAME LICIA	Jorge y Miko
BOLA DE DAN	Bola de Dan
CANDY, CANDY	Llámame Candy (Tema de apertura)
D'ARTACAN Y LOS 3 M.	Eran uno, dos y tres
DAVID, EL GNOMO	Soy un Gnomo
DIGIMON	Mariposa (Tema de apertura)
DRAGON BALL	Aventura maravillosa
DRAGON BALL	Romance te puedo dar
EL BOSQUE DE TALLAC	Jacky y Nuca
EL OSITO MISHA	Misha
EL PERRO DE FLANDES	Patrash y Nelo
HEIDI	Dime, abuelito
LA ABEJA MAYA	En un país multicolor
LA ALDEA DE ARCE	Shamalele, Shamalá
LA BATALLA DE LOS PLANETAS	Comando G
LA VUELTA AL MUNDO EN 80 D.	La vuelta al mundo en 80 días
LA VUELTA AL MUNDO EN 80 D.	Sílbame
MARCO	En un puerto italiano
MARMALADE BOY	Su sonrisa (Tema de apertura)
MAZINGER Z	Mazinger Z
RANMA ½	Yapappai, Yappapai
RUY, EL PEQUEÑO CID	Ruy, Pequeño Cid
SAINT SEIYA	Caballeros del Zodiaco
SHERLOCK HOLMES	Sherlock Holmes
TOM SAWYER	Tú descalzo siempre vas
ULISES 31	Ulises
VICKIE EL VIKINGO	Hey, Hey, Vickie

CANCIONES FAVORITAS DE ANIME

SERIE	CANCIÓN
Ah, Mi Diosa	Congratulations
BubbleGum Crisis	Konyawa Hurricane
BubbleGum Crisis	Burning Highway
Card Captor Sakura	Catch you, Catch Me
City Hunter	Get Wild
City Hunter	Running To Horizon
DNA-2	Blurry Eyes
Dragon Ball	Romantic Ageru yo
Dragon Ball Z	Cha la Head Cha la
Evangelion	Fly Me To The Moon
Gundam	White Reflection
Gundam	Just Comunication
Kigdom Hearts (videojuego)	Hikari
Lamu - Lum	Born To Be Free
Macross	Ai Oboite Matsuda
Marmalade Boy	Egao Ni Aitai
Mimi o Sumaseba (Ghibli)	Country Roads
Nicky, La aprendiz de bruja	Vuelo
Ranma ½	Piece Of Love
Rurouni Kenshin	Dame!
Rurouni Kenshin	Heart Of Sword
Sailor Moon	Moonlight Densetsu
Slayers	Give A Reason
Tenchi Muyo	Talent for Love
Utena	Rinbu Revolution
Video Girl Ai	Ureshi Namida

CANCIONES FAVORITAS DE J-POP

SERIE	CANCIÓN
AYUMI HAMASAKI	Dearest
HIKARU UTADA	Automatic
KINKI KIDS	Si yo tuviera alas
MISIA	Everything
MORNING MUSUME	Love Revolution #21
SOUTHERN ALL STARS	Pacific Hotel

BASES DE PARTICIPACIÓN

OPERACIÓN FRIKI 2

1. Podrán participar todos los aficionados al manga y anime que lo deseen, debiendo hacernos llegar una grabación interpretando canciones relacionadas con el manga y el anime. Podrán enviar hasta tres canciones pero, obligatoriamente, una de ellas deberá ser utilizando los karaokes que vienen incluidos en el disco de las ganadoras de la anterior edición de Operación Friki: Charm. Y al menos una de las canciones deberá estar interpretada en español, siendo el japonés el otro idioma de concurso. No podrán concursar los participantes que hayan resultado ganadores en anteriores ediciones de este concurso o que tengan cualquier tipo de relación contractual artística con cualquier empresa ligada al mundo de la música.

2. Los participantes deberán enviar, acompañando a la grabación, el boletín de participación, que viene incluido dentro del citado disco, en el que se ajuntará el cupón que viene incluido en la revista "Minami", además de una foto, lo más resultona posible, para poder publicarla en la revista en el caso de ser seleccionados.

3. El criterio de selección será el siguiente: Existirá una primera fase, a lo largo de los primeros meses del año 2004. A lo largo de ese periodo, a la fecha de cierre de la revista (que suele ser un mes antes de su aparición en el mercado), se publicarán en el CD y la revista "Minami" los participantes que hayan enviado sus maquetas correctamente y cumplan con un mínimo de calidad en interpretación. De todos ellos, dependiendo de vuestros votos, serán elegidos tres finalistas cada mes, que pasarán a la fase final. Esta primera fase tendrá lugar en las revistas de (en principio y salvo modificación posterior debido a circunstancias externas) febrero, marzo, abril, mayo y junio de 2004, y saldrán elegidos tres finalistas de cada una de ellas, a los cuales podréis votar hasta el 10 de agosto. En la revista de finales del mes de septiembre, los finalistas más votados saldrán anunciados y serán los que accedan a la gala final de "Operación Friki II", que tendrá lugar en el Salón del Manga de octubre de 2004. El premio, inicialmente, consistirá en participar en una grabación profesional, de cara a incluir dicha grabación en el futuro segundo volumen de la colección "Minami Music".

4. Tal y como consta en la primera base, cada concursante podrá enviar hasta tres canciones, pero con un mínimo de dos, una en japonés y la otra en español (esta última utilizando las versiones karaoke que van incluidas en el disco de Charm!). Aunque en la canción extra se aceptan versiones, es decir, que seáis vosotros los que cojáis una canción japonesa, la traduzcáis y adaptéis. Deberéis de enviar el boletín, con el cupón adherido, la maqueta y la foto a: Orange Music - Concurso Operación Friki, Apartado de correos n. 725 28080 Madrid. De nuevo como el año pasado, las canciones se podrán enviar en casete o CD.

5. Otra novedad es la participación, esta vez no puedes presentarte en solitario y en grupo, esta vez sólo te puedes presentar en una categoría, o en solitario o en grupo. Y los grupos como máximo de 3 personas en el caso de grupos vocales, a fin de poder apreciar la calidad de las voces sin problema, y sin límite en el caso de grupos con instrumentos y voz.

6. Estas bases en principio son definitivas, pero pueden sufrir alguna variación si el desarrollo del concurso así lo hace necesario.

INTERSTELLA 5555

La película musical de Leiji Matsumoto y Daft Punk

En el 2001 aparecía el segundo CD del grupo francés Daft Punk y nos sorprendían a todos los aficionados al manga y al anime con la presentación de cuatro videoclips realizados por *Leiji Matsumoto*: "**One more time**", "**Aerodynamic**", "**Digital love**" y "**Harder, better, faster, stronger**". Pero lo que no sabíamos es que el proyecto iba mucho más lejos.

Después del éxito en 1997 de **Homework**, su primer CD con piezas fantásticas como "**Around the world**", *Thomas Bangalter* y *Guy-Manuel de Homem Christo* (más conocidos por *Daft Punk*) empezaron a trabajar en su segundo trabajo discográfico. Entonces se les ocurrió la idea de unir su música a la imagen como si de una ópera rock se tratase. Al mismo tiempo que componían la música de su nuevo disco escribían una historia junto a su amigo *Cedric Hervet*. Ni cortos ni perezosos cogieron un avión hacia Tokyo y se presentaron con sus peculiares atuendos de androides delante de *Leiji Matsumoto* con un primer guión y algo de música. Después de escuchar la música de *Daft Punk*, el creador de **Capitán Harlock** y **Galaxy Express 999** aceptó la propuesta del grupo francés ante la sorpresa de aquellos que habían seguido las aventuras de la Arcadia en su infancia. Acabaron de escribir la historia, *Leiji Matsumoto* logró la colaboración de *Katsumi Tamegai* en la dirección artística y de *Kazuhisa Takenouchi* en la dirección, y consiguieron que la Toei les produjera el proyecto. Así empezaba la realización de un largometraje de 70 minutos que recoge los 14 temas de **Discovery**, su último trabajo discográfico. Empezando con los cuatro temas que ya conocemos, se van sucediendo uno tras otro los 14 temas como si de un megavideoclip se tratase sin la necesidad de una sola palabra.

Interstella 5555: The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem nos presenta a un grupo de música de un planeta lejano formado por *Octave*, *Arègius*, *Baryl* y *Stella* que es secuestrado por un productor de la Tierra (el *Duque de Darkwood*) que quiere hacer de ellos un grupo de éxito. Para ello les roba sus recuerdos, los transforma en humanos y los controla como si de muñecos se tratase. Bajo el nombre de The Crescen Dolls enseguida su música suena en todas partes.

Pero cuando el grupo es secuestrado la señal de alarma es captada por una nave en forma de guitarra cuyo piloto, *Shep*, está enamorado de *Stella*, la bajista del grupo. Nuestro héroe llega a la Tierra tras los pasos de los secuestradores y allí tendrá que liberar al grupo de música. Fans, premios... Daft Punk hace una pequeña crítica de la industria discográfica y se permiten un cameo.

La película se presentó en el marco del festival de Cannes, y hasta ese momento nada se había sabido de ella desde que aparecieran los videoclips. De pronto surgió la noticia de que el grupo *Daft Punk* y *Leiji Matsumoto*, que goza de una gran popularidad en Francia, estaban trabajando en un proyecto juntos, siendo entonces cuando presentan la película y, a las dos semanas (el 28 de mayo), se proyectaba en las salas de cine francesas. Aquí es impensable que llegue a estrenarse en la gran pantalla nunca, el país vecino todavía nos lleva mucha ventaja en cuanto al estreno de largometrajes de animación y cine oriental en los cines, nosotros tendremos que conformarnos con adquirir el DVD que apareció el mes de noviembre en Francia, ya que esta vez el problema del idioma o de los subtítulos no existe. Aquí se cumple aquello de que la música es un lenguaje internacional y, como defiende la película, un medio para unir al universo. Ya en la realización de **Interstella** el equipo no compartía el mismo idioma y eso no supuso ningún problema para que el resultado sea satisfactorio.

Pese a su estreno en cine, la calidad de la animación no es lo más destacable del producto, que está la nivel de cualquier serie de animación para televisión. Lo que no quiere decir que el producto sea un fracaso, pues tanto si eres fan de *Leiji Matsumoto* como de *Daft Punk* disfrutas del resultado. La fusión entre la música electrónica del grupo francés y la estética propia del creador de **Galaxy Express 999** no podría ser más acertada: un deleite para el oído y la vista. A la espera de una nueva de una nueva colaboración entre *Daft Punk* y *Matsumoto*, nos quedamos disfrutando de **Interstella 5555**.

Marta "Tinuviel" Munuera

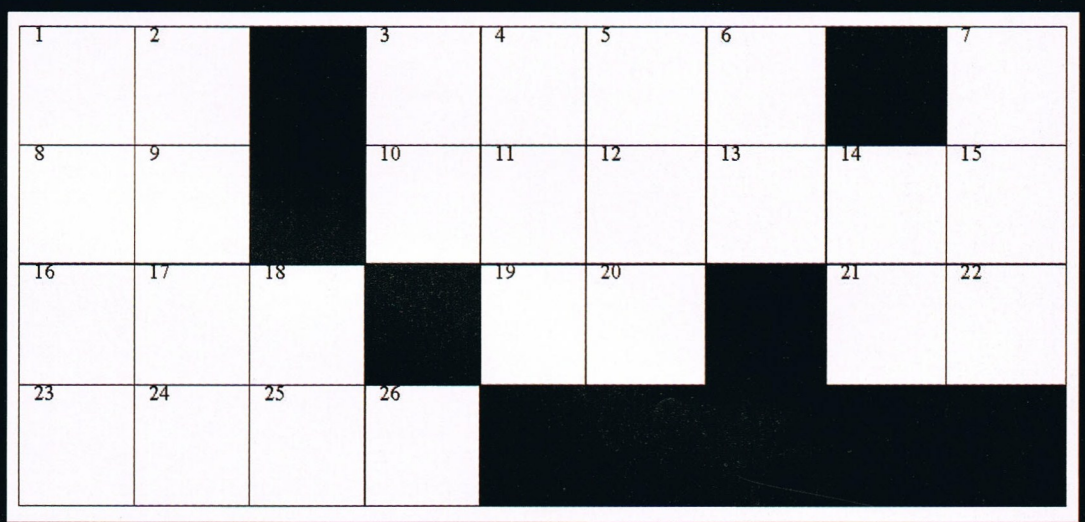
Piezas del disco Discovery que aparecen en Interstella (ordenadas según van sonando):

1.	One more time
2.	Aerodynamic
3.	Digital love
4.	Hard, better, faster, stronger
5.	Crescendolls
6.	Nightvision
7.	Superheroes
8.	High life
9.	Something about us
10.	Voyager
11.	Veridis Quo
12.	Short circuit
13.	Face to face
14.	Too long
15.	Aerodynamic (remix version)

PASATIEMPOS

Meanie Leanie desde Lorca, Murcia, nos envia este interesantisimo dameroi que no he podido menos que bautizar como...

Mettantei Meanie Leanie



Keiko (25 años, ama de casa) sirvió el té hirviendo, estaba enfadada y no se dio cuenta, porque por lo general, solia ser una anfitriona impecable. Las tortitas estaban en su punto, blanditas pero crujientes, todas las invitadas dieron su aprobación, incluso el pastel de arándano que no era su especialidad triunfó de forma inesperada, para mayor deleite de su cocinera. Asi transcurrió una tertulia exquisita, todas las señoras la felicitaron y a continuación se despidieron educadamente hasta la semana que viene. Cuando por fin se quedó a solas, plenamente satisfecha, comenzó a recoger la vajilla usada y casi se desmaya del susto cuando observó que apenas habían probado los bombones de nata, su receta por excelencia. Decidió suspender las visitas por un tiempo, estaba furiosa. Por eso, mientras recogía, no se dio cuenta de que alguien abría la puerta de su casa, sigilosamente, con puñal en mano, con la intención de devolverle la guarrada que le había hecho...

Megure, el comisario del distrito donde tuvo lugar el suceso, encomendó al detective Shinichi que se ocupara del caso, pero cuál fue su sorpresa cuando este le entregó un damero con la respuesta del crimen si lo resolvía. "¡Váyase al infierno Kudô!- exclamó el comisario- ¡Y no olvide llevarse su maldito damero!"

Sopa de Letras.

Dentro de este montón de letras se encuentran varias palabras relacionadas con la serie de .Hack ¿Te atreves a encontrarlas? (Vamos, si has sido capaz de entender cómo va el rollo de los capítulos en sus diferentes plataformas esto debe estar chupado para ti).

P W Q C B B J W O J E R J A P
S H U G O N G R M M J V U R H
S Z C J C M L T G M J R Y Z E
S Y Y B E C H W D Q A S Q V R
Z Y G L E N A C D A N S S N B
N E G L V J C R E G Y W A L B
P O P N D M K Z O M B L A A E
A N S A T H E W O R L D V D N
B N G A R V R Z C C A O Q M O
M M T H E R S Y P Q C O P Q M
J O N S M J M D H S K D K B V
T M R T S S Z O T V R N I Q T
L V E C J P Q P L S O T T A O
Z Y R P A R V Z H B S G E Z L
H Z B Q T R M T P E E J P C E

- Ranma les tiene miedo _ _ _ _ _ (24)
- Carta de Clow _ _ _ _ _ _ _ _ _ (22 10 5 18 12)
- Sonido de gato en japonés _ _ _ _ (2 6)
- Estrella de Suzaku _ _ _ _ _ _ (14 25)
- Un Digimon _ _ _ _ _ _ _ _ _ (11 9 20 3 23)
- Significado de "Shiro" _ _ _ _ _ _ (21 13)
- Personaje del Final Fantasy VII _ _ _ _ _ (1 8)
- Robot famoso _ _ _ _ _ (17 4)
- Protagonista de una obra de Akira Toriyama _ _ _ _ _ (16 26 19)
- Hicieron RG Veda _ _ _ _ _ (15 7)

GRAN HERMANOTAKU XPERIENCIA 1.5: CINE

Hola a todos. ¡Soy *Pakouji Milá*! Bienvenidos a **Gran Hermanotaku**, bienvenidos a la vida otaku en directo. Debido a las prisas para realizar este número de **Minami** hoy el programa dura poco, pero a partir del próximo mes tendremos 3 páginas para nuestros 12 concursantes y para vosotros. Vamos entonces lo más rápido posible a ver lo que está sucediendo en estos mismos momentos en la casa. Conectamos en directo...

Amelia, algo triste, pasea sola por el jardín de la casa. Se sienta sobre su capa en el suelo algo nevado mientras observa cómo *Naru* y *Keitaro* intentan construir una especie de baños termales en el mismo jardín. Se pone a pensar... a recapacitar... realmente no se encuentra bien en este mundo nuevo para ella. En este mundo civilizado, futuro para la época de la que procede. Lleva poco tiempo conviviendo en la casa, pero se siente excluida. Nadie proviene del maravilloso mundo de la fantasía heroica, ese apasionante mundo que sólo ella conoce. No hay castillos, monstruos, dragones ni mazmorras. No hay anillos ni Biblias Cler que buscar. No siente interés en aprender nuevos conjuros, ni en intentar parecerse a su idolatrada *Lina Inverse*. No puede sentir el corazón frío de *Zelgadiss*, frío como la nieve de Sierra Nevada pero a la vez cálido como una puesta de sol en cualquier playa del Mediterráneo. Se siente sola. Tremendamente sola. Una lágrima recorre su mejilla. Se echa las manos sobre la cara y empieza a llorar desconsolada... *Keitaro* y *Naru* la miran...

Naru: Ey... ¿qué le pasa a esa chica?
Keitaro: ¿No lo ves? ¡¡Está llorando!!
Naru (arreándole un puñetazo que lo estampa contra una de las paredes de la vivienda): Pero nene, ¿tú te has creído que estoy ciega? ¿O tonta? En fin...

Naru se acerca y se sienta sigilosamente al lado de *Amelia* con intenciones de consolarla, pero la chica nota rápidamente su presencia y, corriendo por toda la casa, sube al confesionario. Se sienta en el sofá y, destrozada, sigue llorando... *Pakouji*, el "Súper" de la casa, habla con ella en *off*...

Pakouji (realmente preocupado): Hola *Amelia*... ¿qué te ocurre? ¿Por qué lloras así?

La concursante, con gran esfuerzo, le cuenta entre sollozos lo mucho que extraña su mundo medieval y lo triste que está por echar de menos a sus compañeros de **Slayers** y a toda la gente de palacio... A *Pakouji* se le ocurre la genial idea de que se tome la tarde libre viendo alguna película y así consiga distraerse. Se comunica con su ayudante *Conan* para que elija una y se la proyecte a ella y a 4 concursantes que ella elija. *Amelia* consigue así consolarse un poco y se dirige junto con su protegida *Anthy*, *Bulma*, *Chi* y *Junta* a la sala de vídeo. La elección de sus compañeros la realizó al azar... Ella siempre quiere que todo se haga con justicia en esa casa, empezando por lo que concierne a sí misma. Allí, en la sala de proyección, *Conan* les ha dejado una cinta (nótese especialmente que la ha cogido TOTALMENTE AL AZAR de la colección de **Tele Minami** que supera con creces el millón de películas...), además de palomitas y Coca-Colas...

Junta: ¡¡¡Guau!!! ¡Coca-colas! ¡Coca-colas! ¡Colas, colas, colas! *Bulma*... ¿quieres jugar con mi cola?

Bulma (mirándolo con recelo y cogiendo la cinta de vídeo): Hay que ver, ¡tú siempre pensando en lo mismo! Por cierto, ¿Qué peli será esta? Está sin etiquetar...

Anthy mira la extraña cinta y limpia con su vestido un poco el polvo del que está altamente impregnada. Introduce la cinta. Todos se sientan en el sillón, cogen las palomitas y miran el vídeo...

Lo que muestra es algo caótico, confuso, surrealista... Interferencias...Un círculo... Una luz que lo rodea... La luz crece... Niebla... ¿O es agua? Una silla... Líneas blancas verticales cayendo...Una mujer peinándose dentro de un espejo... Una niña en otro espejo... La mujer mira a la niña... Una casa... El mar... El horizonte... Una boca de la que sale algo siniestro... El círculo, lleno de luz y eclipsado parcialmente... Un árbol sin hojas... Una punta clavándose en un dedo... Una silla, una mesa con un vaso de agua... De la mesa sale un ciempiés gigante... Un cordero...Un ojo... Una caja con grandes cochinillas... Una gran masa de hombres arrastrándose por el suelo, ¿o son gusanos?... Una escalera... El árbol sin hojas... ¿Se quema? Interferencias... La mujer del espejo se gira... La casa... Unas escaleras... El mar... La mujer se lanza al mar... Las escaleras se mueven... Eclipse completo... Las escaleras caen...Un pozo rodeado de árboles en un fúnebre bosque... La película se corta con interferencias grisáceas...

Kyosuke (que aparece detrás del sillón donde los 4 estaban sentados): A mí la verdad es que creo, no estoy seguro, que se me ha hecho un poco corta la película...
Kaworu: Normal, ha durado escasamente dos minutos. Pero a mí me ha encantado... Es una paranoia... ¡Me gusta! ¿Cuál será su título?
Amelia: ¡Arrg! ¡Qué susto! ¿Pero qué hacéis todos aquí?
Seiya: Pues nada, no queríamos perdernos nosotros la peli tampoco así que *Kyosuke* nos ha teletransportado a todos a la sala de vídeo...
Kyosuke: Dios, lo que ha costado teletransportarte a ti con tu maravillosa armadura... ¡*Ayukawa*!
Yukito (sonriendo): El "Súper" nos matará por colarnos, pero bueno...
Todo sea por pasarlo bien en casa... Soy feliz.
Bulma: ¡¡No me metas mano, ***Junta***!! ¿¿No ves que me estás llenando de vómitos?!

Lain, muy seria y preocupada, ha aprovechado para conectarse a Internet gracias a la interfaz proporcionada por *Chi*, enchufando los cables que surgen de las orejas de la *persocon* al televisor, así como un teclado. Empieza a teclear como una loca para localizar lo más rápido posible información sobre la película que han visto. El reflejo de la pantalla ilumina misteriosamente sus ojos. Pulsa fuertemente la tecla *Enter*, tan fuerte que del ruido todos callan... ¡Encontró la información!

Lain (sin inmutarse se gira hacia los demás, con ojos de verdadero terror): La cinta que todos han visionado pertenece a la maldición de *Sadako*, también conocida como *Samara* en versión USA. *Sadako* de **The Ring**... Es la cinta encantada...

Todos empiezan a mirarse unos a otros desconcertados. De repente, una llamada de teléfono rompe el silencio que reinaba en la casa...

Pakouji Milá

Para expulsar al personaje que menos os guste o más odiéis hay dos formas:

1) Email a: **granhermanotaku@yahoo.es**

2) Por correo postal a:
Gran Hermanotaku
Apdo. de Correos 1221
02080 Albacete

Además de los votos también podéis mandar a estas direcciones sugerencias, dibujos, críticas, vuestros propias historias con los concursantes, montajes videográficos o fotográficos o cualquier otro tipo de aportación que se os ocurra. Gracias. Las cartas y emails serán comentados a partir (¡por fin!) del próximo mes.

correo

¡Konnichiwa amigos y amigas de **Minami**! ¿Qué tal os va? Yo estoy bien y con mejores noticias que nunca para la sección de correo. A partir de ahora en vez de las tres habituales, se amplia la sección a cinco estupendas páginas. Así será más fácil resolver las dudas y publicar los cientos de dibujos que llegan. ¡Ah! Y dispondréis de más espacio en contactos para ayudaros a encontrar a vuestro medio-otaku o a amig@s aficionad@s al mundillo ^_^. Así que en la revista estamos de enhorabuena (¡*omedetou* **Minami**! ¡Felicidades!). Os dejo con estas estupendas cinco páginas, y como siempre con la carta del mes.

Que de nuevo es un email. ¿Recordáis la carta del mes del número 44? Pues respondió al mail que le enviamos al respecto. Aquí tenéis la conversación entera:

Chica X (11-OCT-2003):
Asunto: manda me 6revistas minami
Texto: 6revistasminami

Minami (11-OCT-2003):
Texto: ¿Que te las mandemos al azar, eligiéndolas, por correo, por internet, por casualidad, cobrándolas, sin cobrarlas...?
No sé, hija mía, especifica un poco más. Y trata de ser algo más realista la próxima vez...

Chica X (19-NOV-2003):
Asunto: revistas6
Texto: 2samuriax 3pokemon quetiene sakura card captor y1 los cabalero zodiacos mucha grasias

Obviamente, le hemos respondido, intentando una vez más hacerle comprender que necesitamos ciertos datos suyos y cosas así, y pidiéndole que por favor se extienda algo más, que esto no es un móvil y por tanto no cobran por escribir mucho. Esperemos su respuesta, que dado su ritmo de comprobación del correo electrónico, debería llegar para Navidad... En fin, vamos, ahora ya sí, con el correo.

CORREO

Gustavo Muñoz

Patricia Ortiz. ¿Eres familiar de la princesa? ¡Cásate conmigo! (es broma xD). Bueno, esta alicantina tan maja quiere que le recomiende algún manga y es justo lo que voy a hacer. Además, hace poco que unas amigas japonesas estuvieron en mi casa y me dijeron qué es lo que está causando furor en *Nihonlandia* (Japón), lo que de verdad gusta y se ve, y no lo que algunas revistas pretenden colaros porque es lo único que han encontrado en fansubs para comentar. Una de las series de más éxito allí es **Say Hello to Black Jack** (título original: **Black Jack ni yoroshiku**) de *Syuho Sato*, que actualmente está siendo editado en nuestro país por Glénat. El manga es un homenaje a la conocida serie de mangas **Black Jack** de *Osamu Tezuka* (autor también de **Astroboy**) y narra los problemas de un joven médico en prácticas al que asignan el control del servicio de urgencias. Seguramente estaréis pensando: "¿Y qué tiene esto de entretenido? ¿Cómo puede una serie de médicos tener tanta audiencia?". Pues la verdad es que está muy bien, es muy realista y plantea una serie de problemas éticos con un argumento muy bueno y un dibujo magnífico (ale, casi nada). En Japón sigue triunfando el archiconocido *Conan Edogawa*, protagonista principal de **Detective Conan**. Para los que no conozcáis bien esta serie, trata sobre las aventuras de un joven detective que investiga casos policíacos. Pero no sólo es eso, el joven *Shinichi Kudo* fue "miniaturizado" en un niño por una banda de peligrosos delincuentes llamados "los hombres de negro" (nada que ver con la película de extraterrestres ^_^!). Así que de ser un brillante detective adulto pasa a ser un niño bajo el pseudónimo de *Conan Edogawa* que irá desvelando las más complicadas tramas detectivescas (un precioso homenaje

a **Sherlock Holmes** de *Sir Arthur Conan Doyle*). Os la recomiendo si no la habéis visto (aunque da tanto miedo como la serie de TV de la señora *Fletcher*, todo aquél que se cruza con ellos acaba siendo asesinado @_@).

Marc Delgado. Este otaku tan majo nos envía un artículo de opinión bajo el nombre de: *¿Qué pasa con el respeto? Marc*, a pesar de ser un joven otaku de Terrassa (Barcelona), expresa con naturalidad las distinciones entre lo que un periodista opina sobre un artículo, obra o hecho, y lo que se ajusta a imponer una idea a un lector. Un ejemplo de lo que nos manda en la carta: "Cuando un periodista opina algo sobre una serie se le ha de respetar porque es un profesional que "sólo" opina. Eso no significa que tenga razón o no, eso quiere decir que su opinión es esa". Pues bien, más de una vez he dejado claro que todos los que escribimos artículos o comentamos mangas y series de anime lo hacemos sobre nuestra propia experiencia. ¿Qué quiere decir esto? Pues que si yo me he tragado la serie entera de **Dragonfall** (por decir una) y opino sobre ella, lo hago desde mi punto de vista, opinando y criticando lo que a mí me parezca. Que si me parece una paranoia de serie pero que está muy bien, pues genial. Que si creo que está a la altura de los narizones de **Fanhunter** pero que no acaba de dar la talla, pues también genial (no es que lo crea, es un ejemplo, ¿eh? xD). No por eso los millones de seguidores y defensores de la serie se me han de tirar a la yugular; se trata de la opinión que personalmente tengo de la serie. Esta genial carta que nos manda nuestro amigo *Marc* refleja el poco respeto que tienen algun@s con los periodistas o redactores (exceptuando a vosotr@s que sé que nos queréis mucho ^_^) cuando comentan alguna cosa que no les gusta que se critique. Nos pone el ejemplo de artículos de *Rafa del Río* o de *Lázaro-sama*. Vamos a ver, ¿por qué critica la gente tanto? Conclusión personal: Porque se aburren y no tienen otra cosa que hacer que llamar la atención de alguna manera, ya que si criticamos algo lo hacemos bajo nuestro punto de vista que ha de ser *respetado* (ahora, a quien no le guste lo que le digo que me critique a mí también ^_^, no os paséis mucho que sólo es un ejemplo).

Noemi Castro. Vamos a ver, nos preguntas qué diferencias hay entre **Sailor Moon** y **Sailor Moon R**. Bien, ninguna, es la misma serie, **Sailor Moon** es la primera parte y **Sailor Moon R** la segunda. Simplemente hay nuevos personajes, pero se sigue el mismo esquema, ya que dicha distinción es sólo en el anime, en el manga la publicación fue continua sin hacer estas distinciones (algo así como **Dragon Ball**, vamos). Por cierto, que acaba de salir una serie de imagen real sobre el famoso título, supongo que ya lo comentaremos en estas páginas de aquí a poco. Yo ya la he visto, y lo mejor es el gato, que está hecho por ordenador y que a veces parece un peluche xD. En cualquier caso, te recomiendo cualquiera de los muchos dossieres que en Minami hemos dedicado a este legendario título.

Sofía Pega y Angels Triay. Estas chicas tan simpáticas escriben desde Menorca (ya sabéis que me podéis sobornar e invitarme a pasar el verano allí ^_^!, es broma) con referencia al mítico tema: *lo que vale un manga, el sufrimiento del otaku*. Seguro que más de un@ os sentís identificad@s con todo esto (yo sí). Mes a Mes, semana a semana, nos cuesta mucho llegar a ser frikis, ahorrar para poder comprar los montones de "artículos de colección manga" que se ven en los expositores de algunas tiendas. Que si mi madre no me da dinero para revistas "chinas", que si mi padre me dice que ya va siendo hora de que deje de ver dibujos... Pues bien, aquí tenemos la solución: la abuela. Así es, queridos otakus, esa entrañable criatura que nos sonríe de oreja a oreja cada vez que nos ve y nos llena de comida cuando no tenemos hambre es la solución para llegar a ser un friki de pies a cabeza. Seguro que ella comprenderá vuestras necesidades de comprar esa grandiosa revista que es **Minami** ^o^!, el último número de **Katteni Kaizo** o aquel peluche de *Totoro* que tanto queríais. Lo malo de la abuela es que a veces no suelta un duro (las hay muy agarradas), en ese caso siempre podéis recurrir al chantaje (ejemplo: "Mami, o me compras ese manga o le explico a todo el vecindario que te llamas Manolo") o al típico "¿qué quieres que te compremos para tu cumpleaños?" para haceros con ese manga con el que siempre habíais soñado. Siempre podéis buscar un trabajo decente para poder pagaros las series, que van muy caras. Pero eso sí, la explotación infantil no es recomendable, así que lo mejor es acribillar a nuestros padres, amigos y vecinos con ese "porfa, porfa, porfa" tan efectivo. Hale, así que iánimo a tod@s! Ya sé que los mangas van caros, pero para eso están los padres, el/la novi@, la suegra, el cuñado, etc. (¿o no?).

Azahara Cerezo

Nuria Robledo

Correo

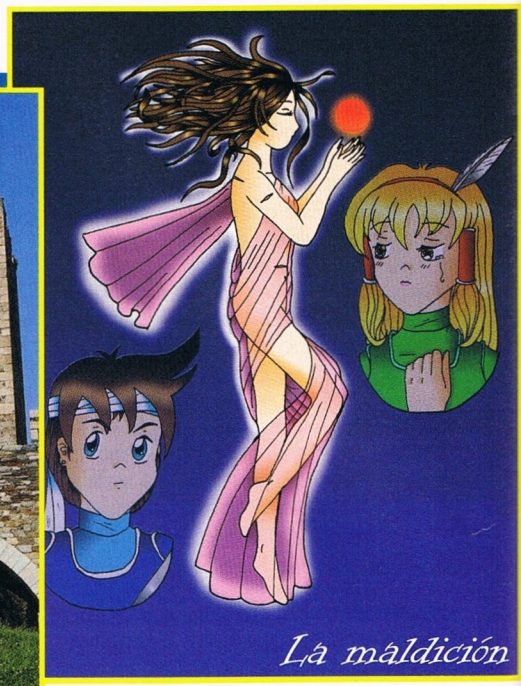
MISIVAS BREVES

A Gala Vega. ¡Hola preciosa! Muchas gracias por la carta, me ha animado un montón. Me alegra mucho que te guste tanto la revista y en especial el correo. A ver si algún día me voy a Málaga, al salón, y saludo a todos esos malagueños y andaluces tan majos que nos seguís mes a mes. En cuanto a que nunca encuentras a *Rafa del Río* en los salones de allí no te preocupes, siempre podemos hacer una foto del salón con todos los otakus y publicarla con el nombre: "¿Dónde está Rafa del Río? Encuéntralo entre tanto otaku". Eso sí, nada de camisetas a rayas xD. Al igual que tú, creo que una sección de J-pop sería genial, pero esto no depende de mí (rezos, oraciones, súplicas y plegarias a *Lázaro-sama*). Muchas gracias por el pasatiempo que envías, millones de besos y no dudes en seguir escribiendo, ¿ok? ¡Hasta luego!

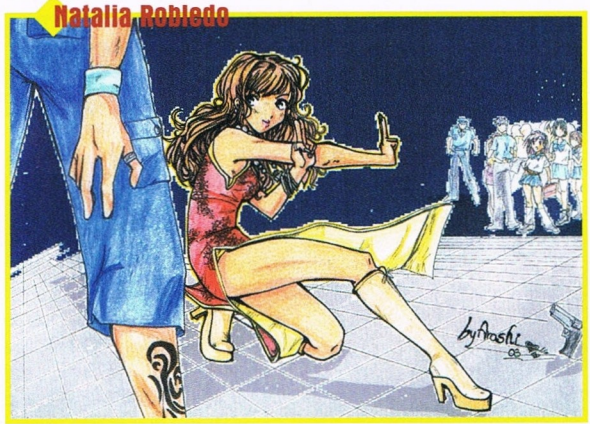
A Mercè Clavé. Así que a pesar de ser chica reconoces que la sección hentai está muy bien llevada. ¡Enhorabuena! Eres de las primeras chicas que lo dice; has ganado un lote de vídeos hentai caseros que te mandaremos ahora mismo (es broma xD). Pero bueno, es cierto que **Minami** está cambiando mucho para mejorar todavía más su calidad. Un saludo desde aquí de tu parte (y de la mía) a *Neorub* (encargado de la sección hentai), a *Nescafé* (antiguo hacedor de CDs) y a *Rick* (nuevo encargado de crear el CD de la revista). Un abrazo bien grande y mil besitos para ti, *Mercè*. Sigue tan otaku como hasta ahora ^_^.

A Elisabet Ruiz. Gracias por la dirección de la nueva tienda de Lorca (Murcia). Y como pones en la carta: "Jamás lo había creído pero parece ser que al final la van a poner ¡Una tienda especializada en este pueblo de mierda!". Bueno, el pueblo no es tan pequeño y seguro que la tienda está muy bien ^_^U. (música de documental casposo de la cadena de la siesta)... Observamos pues cómo el magnífico manganime, cual ave rapaz, se traslada a un nuevo hábitat para así encontrar nuevas presas... xD Un saludo y mil gracias por la dirección.

Marta Muñoz

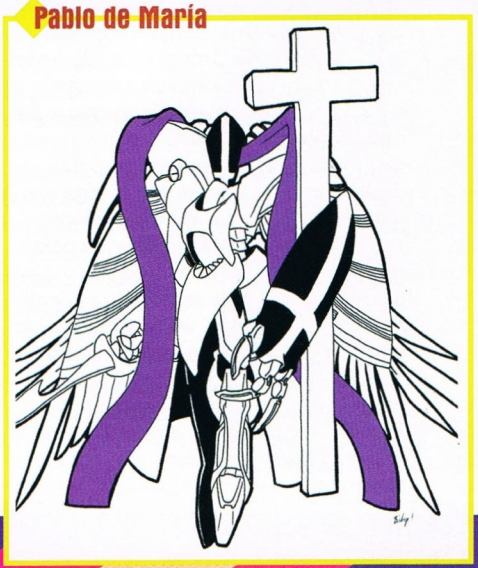


Natalia Robledo

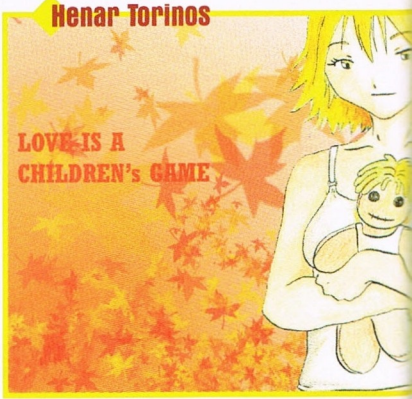


Sofía Pega-Mercadal

Pablo de María



Henar Torinos



BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

Minami

MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
☐ Con tarjeta de crédito: NIF:
FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
FECHA DE CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número y recibir los siguientes 12 números en casa. ☐

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami.
Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo.
Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

EDICIÓN ESPECIAL 10º ANIVERSARIO

NINJA SCROLL

LA GUERRA ENTRE NINJAS HA EMPEZADO...

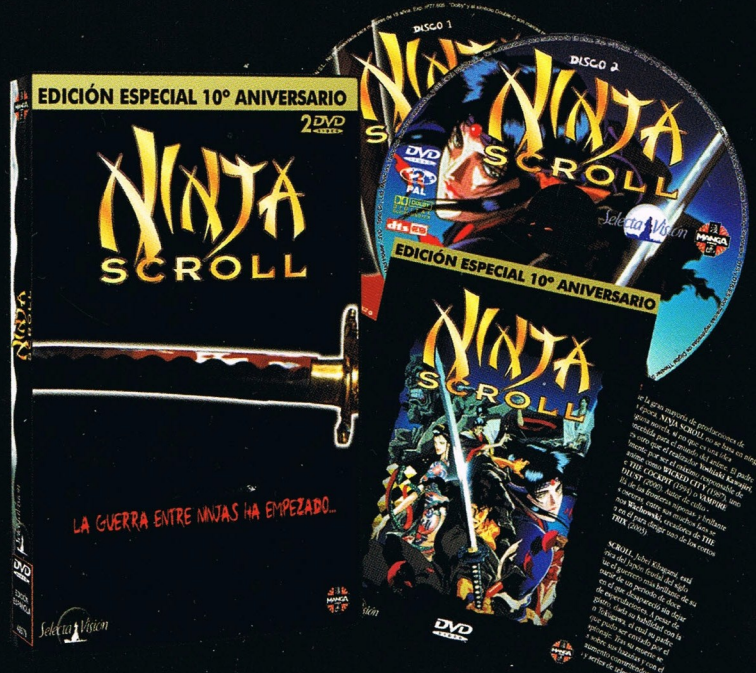
CONTENIDOS

DISCO 1

Nuevo Master Digital Original 4x3 Full Screen
Español Dolby Digital 2.0
Inglés Dolby Digital 5.1 EX
Inglés 5.1 DTS-ES Matrix
Japonés Dolby Digital 5.1 EX
Japonés 5.1 DTS-ES Matrix
Subtítulos en Español
Entrevista al director Yoshiaki Kawajiri
Galería de imágenes
Trailer Japonés

DISCO 2

Nuevo Master Digital Enhanced 16x9 Wide Screen
Español Dolby Digital 2.0
Inglés Dolby Digital 5.1 EX
Inglés 5.1 DTS-ES Matrix
Japonés Dolby Digital 5.1 EX
Japonés 5.1 DTS-ES Matrix
Subtítulos en Español
Entrevista dobladores versión Inglesa (V.O sin subt)
Galería de imágenes
Trailer inglés
Ficha técnica, artística y de personajes
Datos de producción



DOLBY DIGITAL SURROUND•EX · 2 PAL · dts ES · DVD 9 · IDIOMAS: Japonés, Español, Inglés · SUBT. Español · 4/3

CONTIENE 2 DVD VIDEO + FOLLETO

© 1993 - 1994 Yoshiaki Kawajiri - Mad House / JVD - Toho Co., Ltd. Movic Inc. Todos los derechos reservados.
© 2003 Yoshiaki Kawajiri - Mad House / JVC - Toho Co., Ltd.-Movic Inc.

Selecta Visión S.L. c\Diputación 37, Local 7B - 08015 - Barcelona
Telf: 933251022 - Mail: info@selecta-vision.com - Web: www.selecta-vision.com